NOTICIAS - COSPLAY - OPERACIÓN FRIKI 3 - CARÁTULAS - OPINIÓN - PÓSTERS

minami

MANGA Y AÑO VII | NÚMERO 59 | INCLUYE CD-ROM | 4,80 E

Especial
Una CHARM en TeleVisión

Préstame tu Vida

RANMA ½

ワンピース
ONE PIECE
A la caza del gran tesoro

Pucca Funny Love - Ultramaniac - Corrector Yui - Medabots - Lovers Flowers - Y mucho más...

ADIÓS A UNA LEYENDA

ba a hablar de muchas cosas este mes. En un tono bastante alegre, además. Pero ha ocurrido algo que eclipsa cualquier otro tema. Un suceso muy triste y que me obliga a ponerme serio. Algo de gran importancia en el mundillo. Un hecho que no dejará indiferente a nadie y que dará lugar a reflexiones, opiniones, comentarios y toneladas de discusiones entre los aficionados. Ha ocurrido una de esas cosas que se marcan en la historia del manganime en nuestro país.

La revistas Dokan y Shirase desaparecen del mercado.

A principios de los 90, el manganime tuvo un boom en España. Como consecuencia de dicha explosión, y entre otras muchas cosas, aparecieron una gran cantidad de fanzines, que con el tiempo evolucionaron en revistas especializadas. Lo sé, estuve allí, y lo sé.

Como estuve allí, vi aparecer a los míticos cuatro primeros fanzines de manganime de España. Como estuve allí, vi surgir una ingente cantidad de fanzines, para todos los gustos, colores, olores y sabores. Como estuve allí, vi a algunos de esos fanzines reconvertirse en revistas especializadas de tirada nacional. Como estuve allí, vi la evolución de dichas revistas, es decir vi nacer Dokan.

He dicho que Dokan supuso toda una evolución, pero quizá fuera más adecuado decir que fue una revolución. Veréis, la aparición de los fanzines fue en sí todo un acontecimiento, creando un campo que no sufrió ningún cambio significativo hasta la aparición de Neko (tras los experimentos previos en forma de Tsuzu y tras el no cuajar de Mangazone como revista). Neko supuso un cambio radical en el mercado, ofrecía lo que los fanzines pero con periodicidad, distribución, y hasta alguna página a color; impuso la portada a color como requisito imprescindible para tener éxito, y marcó las tendencias y fue la referencia del mercado hasta que surgió un nuevo punto de inflexión. Que sí, lo habéis adivinado, fue Dokan.

Dokan supuso la última revolución conocida del mundillo (en el campo de las publicaciones, claro), pues ofrecía distribución a kioskos (hasta ahora la cosa era sólo a tiendas especializadas), contenido completamente a color (y no sólo unas pocas páginas), y además la principal novedad: Un CD repleto de material multimedia sobre series de manganime. Lo cual, lógicamente, cambió las normas e impuso el CD como nuevo requisito imprescindible, ya que la gente rápidamente vio las ventajas de, además de leer los comentarios de una serie, comprobar de motu propio cómo eran, viendo imágenes, canciones o incluso videos.

Todo esto alzó a Dokan al número uno de ventas, puesto que disfrutó hasta la aparición de su hermana Minami, que le quitó el puesto y puso muy alto el listón (tanto que ninguna otra publicación lo ha superado todavía, ni tiene pinta de ir a hacerlo). Pero Dokan no se dejó intimidar y siguió fiel a su estilo y público, lo que le valió el seguir adelante y sobrevivir a muchísimas otras publicaciones que aparecieron después que ella. Y es que Dokan tiene casi ocho años de vida, algo de lo que a día de hoy ninguna otra publicación de manganime puede presumir en España, y que en realidad probablemente ninguna otra revista salvo quizá Minami vaya ya a lograr (y mucho menos superar) en nuestro país. Como digo todo un logro que ha llevado a que sea internacionalmente conocida y una de las principales referencias de todo aficionado al manganime.

Sin embargo, todo lo que tiene un principio tiene un final, y lamentablemente las revistas de manganime no son una excepción.

Ya hace un tiempo que las ventas iban bastante justitas, y de hecho son varias las ocasiones en las que el jefe supremo me comentó que se estaba planteando cerrar Dokan, Shirase o ambas, y yo siempre conseguía echarlo para atrás, convencerlo de que eran unas revistas que se podían mantener, que tenían su público, y además que Dokan era todo un icono en el mundillo. Pero todo tiene un límite, y el mal momento actual del mercado ha llevado a que tan legendaria publicación deba cerrar. Y con ella desaparece además Shirase, otra más que conocida revista, de indudable calidad. El mercado así lo exige. Quizá sea que es hora de que el campo sufra una nueva revolución. Quizá es sólo que estamos en la parte baja del ciclo, un ciclo que volverá a su punto máximo igual que el manga vivió una era dorada, luego una época baja, y ahora otra vez un magnífico momento. Quizá... Quizá... Quizá... Las posibilidades son muchas y muy variadas, y prefiero guardármelas para mí.

Lo que está claro es que no hay nada que reprochar. Todos somos humanos y todos cometemos errores, pero creo que está claro que a una revista que como Dokan ha vivido siete largos años (Shirase menos, pero también unos cuantos) no se le puede decir que se equivocó en su planteamiento o línea editorial. Porque, muy al contrario, ambas publicaciones contribuyeron encomiablemente, igual que la que tenéis entre manos, a que el manganime se afianzara (recordemos que estas publicaciones, especialmente Dokan y Minami, nacieron en la denominada "época oscura" del manganime en nuestro país) y difundiera, ofreciendo al aficionado calidad en todas sus páginas, unas páginas por las que ha pasado la práctica totalidad de personas relevantes en el mundillo. Yo mismo escribí en el primer número de todas las revistas mencionadas. Muy a mi pesar he escrito en el último tanto de Dokan como de Shirase. Y considero todo un honor el haberlo hecho.

Además, esto no es un adiós, pues el espíritu de Dokan y Shirase pervive en otras revistas que nacieron con ese mismo formato e intención. Así, Minami, líder indiscutible de las revistas manga desde hace varios años, permanece mes a mes en kioskos y tiendas para recordar que la llama aún está encendida, que el espíritu no ha muerto, y que los aficionados tienen su ración de información y entretenimiento de calidad garantizada durante mucho tiempo todavía.

Han sido largos años de lucha constante por el bien del mundillo, así que creo que nadie reprochará a estas revistas el que se tomen un merecido descanso.

Gracias por todo, Dokan, Shirase, siempre viviréis en nuestros corazones.

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

QVI-XOTE
MADRID 2012

minami

AÑO 7 - NÚMERO 59

REDACCIÓN

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz
Co-Coordinador: Rafa del Río

Colaboran: Manuel Ortega, Jaime Ortega, Miguel A. Sánchez, Chiisai, Irma Page, Andrómeda, Paco Benítez, Jaime Munuera, Marta Munuera, Joan Fuentes, Eva Evrard, Rafa del Río, Marc Perelló, Àleix Ibars, Isadora, Momoko, Mai Belda, Neorub, Gaer, Carlos Kakuey, Mikel Patón, Lirin, Jacobo de Pedro Fernández, Dani "Argonath", Vicente Ramírez, Laura Pla, Jordi Nadal, Raúl Ramírez, Óscar Ulloa, Pedro López, Yunita, Ana Gómez y Esther Álvarez
Dibujantes: Rafa del Río, Ken Niimura, Ismael Álvarez, Cristina Ortega y Reinaldo Quintero
Corrección de textos y estilo: Rubén Pérez, Lázaro Muñoz y Miss Tracy
Diseño y Maquetación: Gabriel Sánchez-Trincado
Retoque de imágenes: Gabriel Sánchez-Trincado

Filmación y coordinación de maquetación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Contenido del CD: José García, Lázaro Muñoz y Ricardo Bacelo

Redacción y administración:
ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902.19.72.64 - Fax: 902.19.72.63
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución Tiendas Especializadas:
Samurai Ediciones
C/ Tanger 76 - 08018 Barcelona
Telf.: 93.300.10.22
Distribución en Argentina:
York Agency
C/ Alsina 739 - CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores
República de Colombia nº 76, local 9,
La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc

Depósito Legal: B-6870/99

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.
Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.
Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

Minami - Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com

ÍNDICE

En Portada
ONE PIECE

03 Sumario
04 Editorial
06 Noticias
18 Eventos
· Jornada en Valladolid
19 Bochan
20 El Caminante
22 Lower's Flowers
23 Corrector Yui
24 Ultamaniac
26 Medabots
28 One Piece
33 Magister Negi Magi
34 Ranma ½
38 Pucca Funny Love
41 Póster
46 Brain Powerd
48 Anime de importación
· Cat Soup
49 Cine
· Ong Bak
50 El Reportaje
· Takashi Miike
52 Informe especial
· La TV Digital Terrestre
54 La Opinión de los lectores
56 Greenwood
57 La Torreta de Mazinger Z
58 Dentro del espejo
60 Catcher in the Rye
62 Hoy nos pasamos por la piedra
· Evangelion
64 Cosplay
65 Otaku no baka
66 Una Charm en TVE1
69 Operación Friki 3
70 Hotel Minami
74 Correo
79 Carátulas
· Neon Genesis Evangelion
· Cowboy Bebop
81 Suscripción
82 Instrucciones del CD

AGRADECIMIENTOS...

AZAKE EDICIONES · Glénat · IVRÉA · Jonu Media · MANGALINE · NORMA Editorial · Planeta DeAgostini Comics · Selecta Visión · CONTINUARÀ · ADI FILMS · ARAIT MULTIMEDIA, S.A. · BANDAI entertainment · CENTRAL PARK MEDIA · FOX KIDS · manga films · Pioneer · VIZ VIDEO

NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

Como siempre en esta página de la revista, damos paso a la sección de noticias. Por cierto, un saludete desde aquí a los hermanos Munuera y también a Eva Evrard, que una vez más nos han echado una mano en la elaboración de esta sección.

Como es habitual, el primer repaso que haremos será a las colecciones y las distintas novedades de tipo impreso que las editoriales nos brindan la ocasión de adquirir este mes.

Y empezamos refiriéndonos a Planeta DeAgostini. El mes de febrero es el elegido para poner a la venta los siguientes títulos: **Detective Conan vol. II**, nº 36; **Detective Conan vol. I**, números 12 y 13 (2ª edición) – últimos; **20th Century Boys**, nº 3, **El lobo solitario y su cachorro**, nº 13; **Uzumaki**, nº 4; **No me lo digas con flores**, números 14 y 15; **One Piece**, números 7 y 8; **Somos chicos de menta**, nº 4.

La novedad es **Love beast**, obra de *Yuna Anisaki* (autora de **Lovers Flowers**) que consta de 192 páginas y cuesta 6,95 €. En este título, el cuarto que Planeta incluye dentro de la colección "Un manga, un romance", la protagonista, *Renka*, siempre ha querido ser modelo, y tiene las ideas muy claras de cómo tiene que ser la ropa, tiene que mostrar amor. Ella y su amiga *Miwako* van al estudio de un diseñador, pero cuando su amiga, más rellenita, no consigue abrocharse el vestido, el diseñador, *Kazunari*, la echa sin reparos. *Renka*, muy enfadada, se quita el vestido para el pase de modelos y le dice que abandona, no sólo porque no es buena persona, sino porque su ropa es horrorosa, reflejo de su personalidad.

Asimismo, en el apartado de títulos en estudio o que podrían publicarse próximamente, hay que apuntar que Planeta está negociando **Zetman** (de *Masakazu Katsura*), así como una reedición de **Appleseed** (de *Masamune Shirow*). Otro detalle que hay que apuntar en relación a este autor es que el lanzamiento de **Human Error Processor** se retrasa finalmente hasta finales de enero, de modo que cuando leáis esta revista sin duda alguna ya habrá salido. En cambio, lo que sí está ya confirmado es el regreso de **Doraemon** a nuestras librerías. Será a partir del mes de marzo (momento en que también tienen pensado el lanzamiento de **Full Moon wo Sagashite**) y la edición española seguirá la edición "Korokoro bunko". Por lo demás, estamos a la espera de que Planeta haga público su comunicado sobre novedades para 2005. En cuanto nos llegue, nos haremos eco de él.

Y nos encargamos ahora de la lista de novedades de Norma Editorial para estas fechas.

Patrulla Especial Duklyon, nº 2 (último). De *CLAMP*. Termina en este volumen una de las series más curiosas de *CLAMP*, una parodia sobre el sentai (género al que pertenecen series como **Bioman** o **Power Rangers**, que goza de gran popularidad en Japón desde hace décadas). *Nokoru Imonoyama* recluta a dos justicieros para que se encarguen de defender el Campus CLAMP de los malhechores del Centro Comercial. Pero lo que de verdad se esconde tras los repetidos ataques con monstruos de los villanos es una invasión extraterrestre a gran escala. En medio de los ataques, surge una hermosa historia de amor entre *Erii*, la coordinadora de los *Duklyon*, y *Sukiyabashi*, el misterioso compañero de clase de *Takeshi* y *Kentaro*, los protagonistas indiscutibles de este manga.

Agharta, nº 2. *Juju Mayor* y la enigmática *Rael* siguen su viaje en el desolado mundo en que viven. La escasez de agua podría solucionarse gracias a una planta legendaria: *Tamarix*. *Takahal Matsumoto*, el autor, se ha consagrado en Japón como un nuevo talento del shonen gracias a **Agharta**, que se ha convertido en serie abierta a petición de los lectores nipones.

Tokyo Mew Mew, nº 2. Llega el segundo volumen de las aventuras de una "magical girl" que se convierte en chica-gato, *Ichigo*, que ha dejado de ser una estudiante corriente para transformarse en *Mew Mew*, la defensora de la ciudad. Junto con sus compañeras justicieras se enfrenta a las *Bestias Quimera*, monstruos enviados por alienígenas que pretenden apoderarse de la Tierra. *Ichigo* no lucha sola, pues sus compañeras *Lettuce* y *Mint* también tienen poderes. En este volumen se unen al equipo *Zakuro* y *Purin*, una guapa modelo y una simpática chica del circo.

Ultra Cute, nº 2. *Ami* y *Noa* son rivales en el amor desde niñas y, ahora que están en el instituto, su espíritu de lucha ha aumentado aún más. Aunque parece que han encontrado al fin a su media naranja, *Tamon* y *Tomohiro* se hacen de rogar. De repente aparece una antigua novia de *Tamon* dispuesta a recuperar su amor aunque sea con sucias tretas. *Noa* no dudará en echar una mano a *Ami*; incluso se disfraza de criada para robar visitantes al festival del instituto de la nueva rival.

Gemelas milagrosas, nº 2. *Tomomi* y *Mikage* son dos hermanas gemelas muy especiales: se leen el pensamiento, pueden enviarse mensajes con la mente y teletransportarse. Cuando están juntas, cualquier cosa es posible. Para no crear problemas a sus seres queridos, esconden sus poderes a los demás, pero cuando hay dificultades, no pueden evitar utilizarlos, y menos para ayudar a los chicos que les gustan. Una poción que *Mikage* había hecho para ayudar a su hermana a aprobar un examen le da poderes al profesor *Kageura*. Los líos no han hecho más que empezar.

Corona de flores, nº 3. *Leonora*, *Falco* y el maestro *Da Vinci* llegan al fin a la torre de la espada, el lugar en el que se esconde el arma sagrada que otorga el reinado de Italia a aquel que la posee. Con la ayuda de una banda de forajidos, el grupo supera los soldados enviados por *César Borgia*, que también desea la espada. *Chiho Saito* es la autora de este manga con tintes históricos ambientado en la Italia del siglo XVI y lleno de intriga, acción y amor.

Evangelion, tomo 9 (último aparecido en Japón). Este volumen se corresponde con las entregas 17 y 18 de la edición Prestigio.

Tsubasa Reservoir Chronicle, nº 5. De *Clamp*.

Cómo dibujar manga 17: parejas. *Hikaru Hayashi* nos descubre el apasionante mundo del dibujo de parejas. Dibujar un

solo personaje no es fácil, pero conjuntar a dos de forma adecuada sí es un auténtico reto. ¿Cómo queda el brazo o la mano cuando se abraza al otro? ¿Cómo se dibuja a una pareja caminando, cogidos de la mano o sentados en un banco? El libro proporciona una gran cantidad de posiciones de referencia que facilitarán el dibujo de escenas de pareja.

Tezuka. Escuela de animación II: ANIMALES EN MOVIMIENTO. El segundo y último volumen de **tezuka. Escuela de animación** contiene los trucos básicos para poner en movimiento a los héroes de las películas de animales. Pero no sólo encontraremos a los consagrados perros, gatos y leones, sino que también hay lugar para peces, aves, serpientes, caballos y otras muchas especies.

Para terminar, este mes se vuelven a poner a la venta los siguientes títulos, aparecidos ya con anterioridad: **Louie el guerrero de las runas**, nº 1 y **Chobits**, números 1 y 2.

Con respecto a Glénat, los títulos que salen a finales de enero y a lo largo del mes de febrero son:
Saint Seiya Episodio G, nº 1 (la esperadísima y ya anunciada nueva historia del universo de **Los Caballeros del Zodíaco**); **Naruto**, nº 14; **Capitán Tsubasa: las aventuras de Oliver y Benji**, nº 14; **Yu Yu Hakusho**, nº 10; **La princesa caballero**, nº 3 (último); **Maison Ikkoku**, nº 4 ; **Inuyasha**, nº 26; **Samurai Deeper Kyo**, nº 10; **Astroboy**, nº 8; **Gravitation**, nº 5; **Yami no matsuei**, nº 8; **Gantz**, nº 12; **Bronze**, nº 13 (último); **Di Gi Charat: ¡Piyoko!**, nº 2 (último).

Terminamos con Glénat con su anuncio de las novedades que irá sacando a lo largo del primer semestre del año. La primera en aparecer será **Trigun**, que se compone de dos tomos de 340 páginas y que podremos adquirir a partir del mes de abril. Un mes más tarde lo hará **Trigun Maximum**, que se publicará de forma mensual. También publicará **Urusei Yatsura**, otra obra de *Rumiko Takahashi* que en nuestro país conocimos como **Lamu** cuando Planeta la publicó parcialmente (y cuando algunas autonómicas emitieron el anime hace años) o como **Lum, la chica invasora** (según emisiones más recientes). A la que se unirá la publicación de **Shaman King**. También para antes del verano Glénat
espera poner a la venta una nueva obra de *Suehiro Maruo*, **Gichi Gichi-kun**, así como una nueva edición de **Black Jack** (de *Osamu Tezuka*), que será traducida y rotulada de nuevo.

Por su parte, Editorial Ivrea ha anunciado algunos de los títulos que irá poniendo a nuestra disposición a lo largo de este año. Son:
Amasando ja-pan (yakitate ja-pan!). Uno de los shonen cómicos más comentados del momento, recientemente llevado al anime. *Azuma Kasuma* aprendió a amasar pan cuando tenía apenas 6 años. Ahora, ya graduado de secundaria y decidido a convertirse en un ilustre panadero, será una de las piezas clave de Pantasia, la más prestigiosa panadería de Japón. Y defendiendo el delantal de la empresa, *Azuma* se enfrentará a los más excéntricos y locos rivales en auténticas batallas gastronómicas. Acción, risas y delicias en este manga moldeado en la pluma de *Takashi Hashiguchi*. Saldrá a la venta en abril al precio de 6,90€ e incluirá páginas a color.

Mär. La última obra del aclamado *Noboyuki Anzai*, creador de la famosa serie **Flame Of Recca**. Un sueño recurrente ataca todas las noches a *Jinta*. Un sueño sobre un país habitado por criaturas fantásticas llamado Märchen. Será así como *Jinta* termine siendo absorbido por su sueño, convirtiéndose en otro de los guerreros que lo recorren en busca de aventura... y de una salida al mundo real. Llega a España en mayo, y el precio de cada tomo será de 6,90€.

Los caprichos de mi amo (Bocchama wa ijiwaru). La autora *Hasebe Yuri* nos trae la comedia para chicas más picante del año. Él, un impetuoso y millonario muchacho. Ella, una dulce jovencita abandonada. Y cuando sus caminos se crucen en Navidad, ella se convertirá en su criada y, al mismo tiempo, en la sirvienta de sus más raros deseos. ¿Llegará de esa manera a conquistar también su corazón? Una serie de 5 tomos, que serán publicados a partir de marzo a un precio de 6,90€.

Erementar Gerad. El autor de este shonen cuya serie animada se estrena este año en Japón es *Mayumi Azuma*, quien nos presenta un futuro alternativo donde distintos grupos combaten utilizando armas vivientes, que ocultan su identidad tomando forma de mujeres. La historia girará alrededor de *Coud*, un joven huérfano que descubre entre uno de los botines de su banda, concretamente dentro de un baúl, una de estas armas, llamada *Ren*. Aventuras, combates y ciencia ficción en esta nueva serie que llega a España en mayo en tomos de 8€.

Profe indiscreto, amante secreto (Ikenai teacher iketeru darling). Un "affaire" prohibido en esta serie de dos tomos de la autora *Megumi Toda*. Descubre la sugerente relación entre *Izumi* y *Tachibana*, estudiante de instituto y profesor de física respectivamente. ¿Por cuánto tiempo más podrán disimular esta relación hasta que todos se enteren de la verdad? Un shojo romántico muy salidorro. A la venta en España en abril a 6,90€.

En cualquier caso, aquí tenéis el calendario de fechas de lanzamiento confirmadas actualizado:

FEBRERO
Midori no Hibi, nº 4; **Ikkitousen**, nº 4; **Tokyo Juliet**, nº 8; **Katteni Kaizo**, nº 14; **Slam Dunk**, nº 25;
Candidate for Goddess, nº 3; **PM Kurogane**, nº 3; **Dra. Liam**, nº 3.

MARZO
Vagabond, nº 14; **Mahoromatic**, nº 5; **Desert Coral**, nº 3; **Slayers Knight of Aqua Lord**, nº 4; **Kaikan Phrase**, nº 14; **Battle Royale**, nº 7; **Moonlight Mile**, nº 4.

MAYO
World of Narue, nº 6; **Real**, nº 2; **Daydream**, nº 6; **DNAngel**, nº 11 (esta es para mediados de año).

Vamos con MangaLine, quienes para el mes de febrero (en este caso, a mediados o finales) tienen prevista sacar: **A-I Revolution**, nº 5 (3,75€); **Angel Sanctuary**, nº 10 (5,40€); **Berserk**, nº 16 (7,50€); **City Hunter**, nº 8 (6,00€); **Coco y la Leyenda de Halcón**, nº 4 (3,75€); **El**

Equipo de Sirvientas de Hanaukyô, nº 7 (6,00€); **Los Inventos de Peace Electronics**, nº 4 (3,75€); **Please Save My Earth**, nº 9 (6,00€); **Yura & Makoto**, nº 8 (6,00€); **Yura & Makoto** nº1 (reedición); **Angel Sanctuary**, nº1 (reedición).
Vemos por tanto que MangaLine por fin ha comenzado la famosa reedición corregida de sus títulos que hace tiempo ya os presentamos en primicia exclusiva. Cabe destacar aquí la oferta que lanzarán a finales de enero, pues con la reedición del número uno de **Berserk**, su manga estrella, se incluirá de regalo (en edición limitada) un DVD con el primer capítulo del anime. Asimismo, se espera que en el primer DVD de la serie que Jonu Media saque este mes a la venta (pues para esa fecha está anunciado), venga un minicómic de **Berserk**, que en Minami hemos sabido que correspondería al principio del capítulo "Época Dorada 1" del tomo 3.

Y como ya va tocando alguna primicia exclusiva de esas que sólo Minami puede ofrecer, decir que hace poco los jefes de MangaLine viajaron a Japón y volvieron con algunos títulos debajo del brazo. No podemos decir todavía cuáles son, pero sí adelantaros que uno de ellos será para la línea económica y que el autor es de los favoritos del jefe.

Y seguimos refiriéndonos ahora a las publicaciones de Otakuland previstas en principio para el mes de febrero, a falta de información actualizada o de información sobre novedades.
Chicas de Instituto, nº 3 (6,95€), **Old Boy**, nº 4 (6,95€), **Shamo, gallo de pelea**, nº 11 (6,60€), **Santuario**, nº 3 (12,00€). Como novedad, **K**, de *Jiro Taniguchi*, a 12 €.

Damos una pasada este mes también a la información que nos llega desde Editorial La Cúpula, que ha anunciado la publicación de varias historietas de producción oriental (ya sea en Japón o no) a lo largo de este año. En este sentido, los títulos que ha confirmado son:
Playboy blues, de *Shiuko Kano* (manga Yaoi; disponible desde enero).
Kiss me, kill me, de *Lee Young Yuu* (manwha; disponible a finales de febrero).
Yellow, de *Makoto Tateno* (manga Yaoi; también en febrero).
Model, nº 1, de *So Young Lee* (manwha; a partir de marzo).
Tarot café, nº 4 , de *Park Sang Sun* (manwha; también en marzo).
Choenchu, nº 1, de *Sung Jae Kim* y *Byung Jin Kim* (manwha; en abril).
Furimukudakede anata tsumina otoko, de *Tarako Kotobuki* (manga Yaoi; en abril).
Enomoto, nº 2, de *Enomoto* (manga de humor; en abril o mayo).
La serpiente roja, de *Hideshi Hino* (manga de terror, en mayo).
The bug boy, de *Hideshi Hino* (manga de terror; a partir de octubre).

Y nos fijamos en otra editorial que posiblemente nos dará bastante que hablar en lo sucesivo, pues Panini, como ya venimos anunciando, ha confirmado su interés en contribuir a la introducción de tebeos japoneses en nuestro mercado. Ya os adelantamos información en su día, pero ahora que ya hemos entrado en contacto con la editorial, estamos en disposición de ofreceros toda la información que ellos mismos pueden facilitar:

FEBRERO
Ichigo 100% nº1. Colección mensual. La vida de *Manaka Junpei*, un estudiante de instituto que aspira a convertirse en cineasta, da un giro radical cuando le cae del cielo una chica que lleva unas braguitas con dibujos de fresas. Sin saber de quién se trata, se obsesiona con descubrir la identidad de la misteriosa joven para poder filmarla. Sus amigos están convencidos de que tiene que ser *Nishino Tsukasa*, una alumna de otra clase por la que suspira medio instituto, pero... ¿cómo preguntarle a una chica si tiene unas bragas con dibujitos de fresas? Guión y dibujo de *Mizuki Kawashita*. 6,95€.

Ultra Maniac nº1. Serie limitada de 5 números, de aparición bimestral. *Ayu Tateishi* es la chica más popular del instituto. Su universo se centra en su imagen y en suspirar por el chico número uno, *Tetsushi Kaki*. La joven lleva una vida relativamente tranquila hasta que se cruza en su camino *Nina Sakura*. Ayu le ayuda a buscar un mini-ordenador, y la nueva estudiante, en agradecimiento, decide convertirse en su mejor amiga. El problema es que *Nina* es en realidad una bruja bastante inexperta, y la pobre *Ayu* va a sufrir las consecuencias de sus conjuros. Guión y dibujo de la famosa *Wataru Yoshizumi*, autora de **Marmalade Boy** o **Somos chicos de menta**. 6,95€.

D'v nº 1. Serie limitada de 3 números, de aparición bimestral. **Deus Vitae** se centra en la historia de *Ash Lamy*, joven implicado en medio de una revolución por la salvación de la especie humana. En un planeta dominado por unos humanoides llamados selenitas y vigilado por cuatro seres Ultra Maniaces llamados Madres, *Ash* es el único que puede hacerles frente gracias a sus poderes. En su búsqueda lo acompañará una joven selenita rebelde. El camino hacia la liberación es incierto, y nadie sabe dónde se encuentran los aliados. Su única esperanza es un grupo llamado Reo. Guión y dibujo de *Takuya Fujima*. 6,95€.

MARZO
Ichigo 100% nº 2. Siguen las aventuras de *Manaka Junpei*, que piensa que la chica que busca es *Nishino Tsukasa*, estudiante de otra clase, y le pide salir después de una "gran demostración atlética". El problema es que después de conocerla un poco mejor se da cuenta de que es posible que ella no sea la chica que busca. La otra candidata en su lista es su compañera de clase *Tsukasa Aya*. Sin embargo, *Manaka* la descarta rápidamente al

tratarse de una chica bastante corriente y un tanto apocada. Sin embargo, al igual que él, *Tsukasa* quiere entrar en Izumisaka para convertirse en novelista, y deciden estudiar juntos para mejorar sus notas.

Planetes nº 1. Serie limitada de 5 números, de aparición bimestral. Una obra de ciencia-ficción del mangaka novel *Makoto Yukimura*. Su argumento se centra en la vida cotidiana de tres hombres que se dedican a recoger desechos espaciales. La acción transcurre en 2074, en los comienzos de la colonización del espacio. El hombre ha agotado los recursos energéticos de la Tierra y se ve obligado a buscarlos en el espacio como único medio de supervivencia para la humanidad. Y así conoceremos la historia de *Yuri*, *Fee* y *Hachimaki*, cuya misión consistirá en limpiar el espacio de basura a bordo del Toy Box para evitar accidentes con las naves que exploran el universo. Guión y dibujo de *Wataru Makoto Yukimura*

W Juliette nº1. Serie limitada de 14 números, de aparición bimestral. *Amano Makoto* tiene 17 años y es una nueva estudiante del instituto. Guapa y atractiva, pronto se convertirá en centro y crítica de todas las miradas a causa de sus dotes para la interpretación. En plena audición, *Miura Ito*, capitán del club de Teatro, saldrá en su defensa y le ofrecerá su amistad. En mitad de la conversación, *Ito* comienza a desnudarse y la joven se da cuenta con horror de que él es en realidad ella. El club de teatro ha decidido representar Romeo y Julieta, el papel masculino es para *Ito* y, tras varias dudas, deciden dar el papel de Julieta a *Makoto*. Guión y dibujo de *Takuya Fujima*.

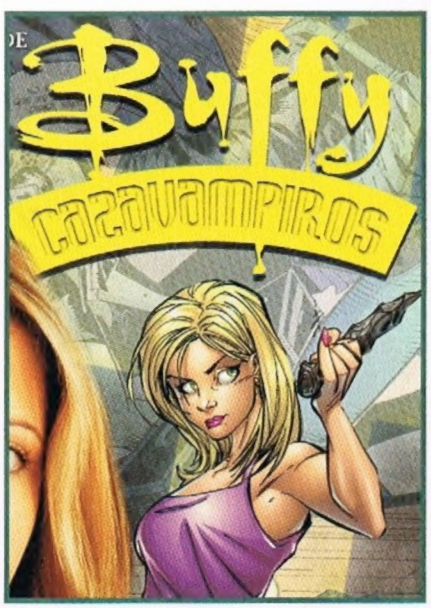
Otra editorial de la que hablamos ocasionalmente y que este mes nos ha llamado la atención es Editorial Recerca. Si bien no publican manga, sí publican varios cómics (como **Buffy** –en cuya sección de Correo colaboran nuestros compañeros *Rafa del Río* y *Eva Evrard*– o **Star Trek**) que pueden ser del interés de muchos de nuestros lectores. Estos son sus títulos para febrero de 2005:

Red Rocket 7. Tomo unitario de 208 páginas en color, en edición de lujo. Incluye un CD con 17 temas del grupo de *Mike Allred*, "The Gear" 29,95 €. Hay que decir que, si bien en Recerca son reacios a las ediciones de lujo, en esta ocasión la obra lo merecía, y eso que la edición americana de Dark House cuesta 69,95 dólares y el disco compacto sólo incluye 4 temas. Este tomo recopila íntegramente la obra **Red Rocket 7** del reconocido *Mike Allred* (**Fuerza-X**, **Madman**), donde la música rock y la ciencia ficción se dan la mano, desde sus inicios en los años cincuenta hasta la actualidad. Además, como extras, incluye un prólogo del director *Robert Rodríguez* y un portafolio de 16 páginas de *Mike Allred*.

2020 Visions: Renegado. [Inicio de marcador de RTF: }OLE_LINK1Tomo de 80 páginas en blanco y negro. 6,25 €. El británico *Jamie Delano* y el estadounidense *James Romberger* prosiguen en esta tercera parte de la saga con su demoledor retrato de los decadentes y podridos Estados Unidos del año 2020.

[Fin de marcador de RTF: }OLE_LINK1
Star Trek Classic, Nº 1. 64 páginas en color. 5,80 €. De *Nevio Zeccara*. Después de diez años, vuelven los cómics de **Star Trek** a España. Esta nueva aventura editorial se inicia con los primeros cómics de **Star Trek** que se publicaron, los de la mítica editorial Gold Key. Este tomo incluye las dos primeras historias: "El planeta sin retorno" (Julio 1967) y "La prisión del diablo" (Marzo de 1968).

Buffy Cazavampiros: Historias de vampiros. Tomo. 144 páginas en color. 11,95 €. De varios autores. Un pequeño alto en el camino para ofreceros un tomo muy especial y que se venía solicitando desde el principio: **Historias de Vampiros**, en donde el creador de **Buffy Cazavampiros** y varios de sus colaboradores se reúnen para contar historias sobre los vampiros que han ido acechando a las cazadoras, desde la época medieval hasta la actualidad.



También os recordamos que, a finales de febrero, debería ponerse a la venta el cuarto tomo de **Gasaraki**, obra que está publicando Selecta Visión a un precio de 8,50€ por tomo.

Terminamos con algo no estrictamente manga, pero sí relacionado, y es que Dolmen editorial publicará a finales del mes de marzo el libro **La Biblia de Dragon Ball**, un importante trabajo en español dedicado a la famosa serie de *Akira Toriyama*, escrito por nuestro colaborador *Vicente Ramírez*. Estad atentos que el mes que viene os ofreceremos una reseña con todos sus datos en exclusiva.

NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

Las siguientes páginas irán dedicadas a la versión animada del manga, el anime, así como del cine de imagen real oriental. Nos hacemos eco ahora, por tanto, de las noticias que tienen que ver con su emisión en TV o con su edición en DVD a nivel nacional.

Recientemente, Selecta Visión ha confirmado la adquisición de los derechos de una buena ristra de producciones para su comercialización en nuestro país. Lo siguiente es la lista completa de novedades que han dado a conocer, algunas de las cuales posiblemente ni os suenen, por lo que las iremos comentando según la propia distribuidora facilite información: **ADPolice**, **Amon Saga**, **Appleseed 2004**, **Bounty Dog**, **Burn Up Warrior**, **Cyber City Oedo**, **Dangaioh 2 y 3**, **Dead Leaves**, **Detonator Orgum**, **Escaflowne: la película**, **Grappler Baki**, **Hellsing**, **Iczer III**, **Legend of Lenmear**, **Landlock**, **Hello Kitty: los cuentos de Kitty**, **Madox 01**, **New Dominion Tank Police**, **Psychic Wars**, **Read or Die**, **Shin Gallforce**, **Sword for Truth**, **Tokyo Revelation**, **Virus: Buster Serge**, **Vampire Wars** e **Inuyasha: la película**.

Como veréis, bastantes de los títulos proceden del catálogo de Manga Entertainment y alguno de ellos ya fueron incluso editados en su momento por Manga Films.

En cualquier caso, nos centraremos en los lanzamientos más inmediatos, así que ahí va la lista de turno (referente a finales de febrero):
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, volumen 1 (18,00€). Llega por fin la esperada serie televisiva basada en la obra de *Masamune Shirow* que ha inspirado ya dos largometrajes de animación. **Stand Alone Complex** constará de seis volúmenes (cada uno de los cuales de más de dos horas de duración). Incluirá audio japonés, español e inglés (los tres en DTS y en Dolby Digital 5.1) y subtítulos en inglés, español y portugués. El primer volumen, además, lleva consigo entrevistas a *Kenji Kamikaya* y *Atsuko Tanaka*; fichas técnica, artística y de personajes; galería fotográfica y datos de producción.
Estamos en el año 2030; en esta época, todas las conciencias se han convertido en una combinación de fotones y electrones, unidos entre sí por medio de una gran red. El mundo se encuentra totalmente computerizado, seres humanos con interfaces y cerebros artificiales se funden con máquinas alcanzando un nuevo nivel de existencia entre el mundo físico y la red digital. Los individuos solitarios que aún no han sido convertidos en datos, son componentes únicos de un complejo mucho más grande. Para combatir los crímenes relacionados con las nuevas tecnologías ha sido creada la Sección 9, una fuerza de choque antiterrorista con individuos "mejorados" capaces de perseguir toda clase de criminales tanto en el mundo real como en el virtual.

Louie, el guerrero de las runas, volumen (18,00€).
Noir, volumen 4 (18,00€).
Rahxephon, volumen 5 (18,00€).
Rurouni Kenshin – la serie de TV, volumen 7 (18,00€).
Trigun – Pack; serie completa (59,95€).

Por su parte, Jonu Media anuncia los siguientes títulos para febrero:
Berserk, volumen 1 (19,95€).
Berserk Special Box Art, volumen 1 (29,95€).
Chobits, volumen 3 (19,95€).
El Misterioso Loki, volumen 4 (14,95€).
Kimagure Orange Road, volumen 5 (19,95€).
Ultra Maniac, volumen 4 (14,95€).

De igual modo, el director de esta casa también dio a conocer recientemente el aluvioncete de novedades que se nos

viene encima, al menos a largo plazo. En primer lugar, están estudiando sacar en DVD la serie completa de **Ranma 1/2**. Aunque ya lo está haciendo RBA a través de los kioscos, la intención de Jonu es dignificar un poco esa edición (aunque, claro, aún no se ha hablado del precio), para lo cual prevén montar el doblaje sobre unos nuevos másters de vídeo, lo que supondrá o bien doblar las partes censuradas o bien dejarlas en VOSE (hay que decir que a unos cuantos episodios les "faltaban" escenas –por no hablar de la pantalla con el título del episodio–, así como dotar a los DVDs de los pertinentes subtítulos. Por lo pronto, se sabe que irán sacando la serie en sucesivos paquetes, aunque aún no hay muchos detalles.

También, al terminar febrero, esperan poner en venta la serie completa **Comic Party** en un lote recopilatorio, así como la primera temporada de **Fushigi Yuugi** también en cofre. Igualmente, está en preparación otro pack más, en este caso de la serie **Ayashi no Ceres**.

Por otro lado, Jonu tiene decidida la edición conjunta de las películas **La tumba de las luciérnagas** y **El viaje de Chihiro**, ambas por un precio bastante asequible. Y no acaban ahí las cosas; también preparan un recopilatorio que recogerá la mayor parte de los largometrajes que Jonu ha ido poniendo a la venta y que costará solamente 50 €. En principio se llamará Anime Collector's (*ndM: juas, qué raro en Jonu: nombrecito superfashion yeah yeah y en inglés* ^^). Sin duda, una idea muy interesante.

Seguimos con Jonu, pues, pese a no haber fecha concreta todavía, afirman tener intención de editar los OVAs de **Patlabor** próximamente e incluso regalar con ellos una figura (que estará limitada a las primeras mil unidades), si bien los primeros dos OVAs no quedarán recogidos aquí, dado que sólo podrán adquirirse con los cupones que a tal efecto se entregan junto con los DVDs de la serie regular de **Patlabor**.

También están preparando el lanzamiento de **Neoranga** e **Hyperpolice**, que saldrán en marzo y abril respectivamente. También los episodios de **Beyblade** irán saliendo (en el mismo formato que los de **Yugioh**) de manos de esta distribuidora. Otro título que será noticia próximamente será **Daimagin**, cuyas películas Jonu tiene previsto poner en el mercado.

Aparte, nos confirmaron hace poco que además de querer sacar **Love Hina Again** para junio, tienen pensado traer la segunda parte de **Azul. Ai Yori Aoshi ~Enishi~** continúa con el romance entre *Kaoru* y *Aoi*, pero con nuevas situaciones que harán las delicias de los fans de la serie.

Para terminar, Jonu afirma estar intentando negociar series ochentenas como **Maison Ikkoku** (Juliette Je T'aime, para los dinosaurios), aunque a este respecto aún no hay nada confirmado. Tampoco lo hay con respecto a **Naruto**, serie detrás de la cual se encuentran varias distribuidoras, pero las negociaciones no están resultando fáciles y, de hecho, los propios japoneses se muestran reacios por el momento a conceder la licencia de esta serie a distribuidoras extranjeras.

Cambiamos de tercio... Aunque seguimos con lanzamientos. El día 2 de marzo, Luk Internacional pone a la venta **Doraemon el gladiador**, el último largometraje que ha pasado por nuestros cines de entre los basados en las aventuras del popular gato-robot. En esta ocasión, *Doraemon* nos invita a un mundo fantástico lleno de robots y artilugios en una emocionante aventura en la que *Nobita* y la pandilla viajan en el espacio-tiempo hacia un lejano planeta habitado por robots. Allí, el malvado androide *Dester* se comporta como un tirano que controla los designios de la joven reina *Jannu* y pretende eliminar a todos los seres mecánicos. El único modo de conseguir la paz es que *Doraemon* y compañía se pongan manos a la obra y convenzan a la reina de que es posible un mundo en el que humanos y robots vivan en paz... ¡Incluso *Doraemon* tendrá que demostrar sus habilidades como gladiador en un combate de lo más peculiar! La edición incluye varios extras bastante interesantes, como tráilers de la película, el videoclip de la canción de **Doraemon**, fichas de los personajes y el cortometraje titulado "La boda de *Nobita* y *Shizuka*", que nos traslada al futuro, concretamente hasta la noche anterior a la boda entre los dos jóvenes amigos. Esta curiosa historia nos ofrece la oportunidad de ver a los protagonistas de la serie con unos cuantos años más... Por lo demás, la edición en VHS cuesta 14,95€ y la edición en DVD, 19,95€. **Doraemon** es una creación de *Fujiko F. Fujio*, quien en 1970 ideó este gato azul llegado desde el siglo XXII, que ha protagonizado ya más de 700 episodios televisivos, que ha vendido más de 100 millones de volúmenes de sus historietas en todo el mundo y que cada año protagoniza un nuevo largometraje en los cines nipones.

Por otro lado, **The hidden blade**, película de imagen real dirigida por el prestigioso *Yoji Yamada* y que competirá por el "Oso de Oro" en la próxima edición del Festival de Berlín (con ocasión de lo cual, el director viajará a la capital alemana del 13 al 14 de febrero) se estrenará en el mes de octubre de este año en nuestros cines, de la mano de Notro Films, después de que en abril lo haga otra cinta del mismo director: **El ocaso del samurái**, con la que *Yamada* tuvo ocasión de acariciar el sabor de los Oscar. En **The hidden blade**, *Yamada* vuelve al Japón del siglo XIX, un mundo en el que el universo de los samuráis se desmorona, mientras intentan adaptarse a las nuevas técnicas guerreras presididas por las armas de fuego. Al igual que en su anterior película, el director se basa en los relatos del novelista *Shuuhei Fujisawa*; en este caso, dos amigos intentarán tomar una posición importante en la organización del clan local. Uno de ellos, el samurai *Munezo*, vive modestamente en compañía de su madre, una hermana más joven y una delicada sirvienta, *Kie*, por la que se siente atraído. Cuando la sirvienta se casa con un comerciante, *Munezo* queda solo, hasta que un día descubre que *Kie* malvive enferma y desprotegida y decide ir por ella. Mientras, el clan le encarga que mate a su viejo amigo.

Más cosas que salen: **Pokémon Destiny Deoxys** está previsto que salga a la venta en DVD para el mercado estadounidense durante los últimos días de febrero. Es de suponer que en nuestro país no lo hará mucho más tarde.
De igual modo, entre los títulos que Planeta Junior tiene preparados para febre-

ro destacamos un nuevo pack de **Heidi** (que en este caso recoge los largometrajes 2 y 3, de títulos **Heidi en la ciudad** y **Heidi vuelve a las montañas**, respectivamente) y el de **Alicia en el país de las maravillas** + **Alicia y el espejo mágico** (largometrajes basados en la serie de Nippon Animation). Cada uno de los cofres costará 9,95€.

Por supuesto, tampoco podemos dejar de mencionar el estreno de **Steamboy**, la más reciente producción de *Katsuhiro Otomo*, en los cines españoles. Según ha averiguado Minami, la fecha de referencia para dicho estreno es el 4 de marzo, aunque puede estar sujeta a variaciones... La distribución en nuestro país corre a cargo de Columbia-Tristar.

También hablamos este mes sobre Manga Films, pues nos han informado de sus intenciones de empezar a editar la serie regular de **Dragon Ball** a partir del verano próximo. Por el momento se prevé el lanzamiento de 25 DVDs, posiblemente agrupados en uno o varios packs -aún por determinar-. De entre los pocos detalles que a día de hoy están confirmados, encontramos el hecho de que la edición previsiblemente incluirá los distintos doblajes autonómicos que la serie tuvo en España, así como el portugués. Seguiremos informando.

Nos ocupamos a continuación del terreno televisivo. Y para no variar, las cadenas autonómicas tienen una notable presencia en este campo. Por su parte, la castellano-manchega nos ha informado de la emisión de **Heidi** (sí, la genial pero repuesta hasta la saciedad **Heidi** xDD) el sábado 12 de febrero, día en que también darán comienzo las nuevas temporadas de **Magical Doremi** (esto es, la segunda, la tercera y la cuarta) en el mencionado canal, después de que otras autonómicas ya las estrenaran hace unos meses.

Por su parte, Canal Sur continúa emitiendo y reemitiendo otros clásicos de la Nippon (y también pre-Nippon, como dicen algunos) como lo son **El perro de Flandes**, **Marco**, etc, así como **Robotronix**, **Doraemon** o **La leyenda del Zorro**. De igual manera, a finales de enero estrenó **7th Carnaby Street**, serie coproducida por la italiana Rever (muy dada a producir sus series en colaboración con Japón, siendo las más conocidas **Sherlock Holmes** o **Montana Jones**) y la televisión pública japonesa NHK. Se trata de una serie de 26 episodios que nos llevan hasta el corazón de Londres; allí, la más juvenil, excéntrica y revolucionaria calle es el escenario y la coprotagonista de esta serie. Deporte, negocios, moda, música y todo lo nuevo y lo más emocionante que uno se pueda imaginar en una de las ciudades más vanguardistas del mundo. Todo ello es suficiente para fascinar a una chica americana recién llegada a Londres con su padre diplomático. Allí encuentra nuevos amigos con los que estudiar y con los que ir a la discoteca o de compras. Pero, además, un acontecimiento muy importante sucede en esta calle, pues se convierte en agente secreto de su majestad, la Reina...

Telemadrid también es noticia este mes, tras el estreno de dos nuevos animes a finales del mes de enero (*ndM: sí, ya, a buenas horas lo leéis... pero como siempre, las noticias de última hora podéis leerlas puntualmente en nuestro foro semi-oficial: http://boards2.melodysoft.com/app?ID=shirase*) para emitirlos, en principio, los fines de semana. Uno es **Taro el extraterrestre** (también en emisión, desde hace poco, los sábados en Castilla La Mancha TV) y el otro es **KochiKame**.

La primera (titulada en japonés **Uchuujin Tanaka Tarou**, aunque el título internacional es **Taro Space Alien**) está producida por ShoPro - Shogakukan Production Co., Ltd. y nos presenta a *Takashi*, un estudiante que de pronto ve llegar a un nuevo compañero de clase llamado *Taro Tanaka*. A pesar de ese nombre tan simplón, *Taro* es de lo más peculiar: es cabezón, tiene la piel azul, sus ojos son inmensos, las orejas puntiagudas... Intrigado, *Takashi* se pasa la vida intentando averiguar de dónde ha salido semejante personaje, el cual, queriéndolo o no, siempre se libra de su perseguidor con toda clase de meteduras de pata, de malentendidos y de idas de olla. Las situaciones hilarantes están servidas.

En lo que respecta a **KochiKame**, se basa en uno de los mangas que más tiempo llevan publicándose en Japón (si no el que más), pues **Kochira Katsushika-ku Kameari Kouenmae Hashutsujo** -tal es el nombre completo de la serie- se empezó a publicar en 1976 y actualmente suma 143 tomos. Su versión animada, que empezó a emitirse en 1996 en Fuji TV, lleva ya varios cientos de episodios. Previsiblemente, Telemadrid ofrecerá los primeros 250 ó 300 episodios. Esta serie también

se caracteriza por el tono desenfadado y disparatado de su argumento, que gira alrededor de una peculiar comisaría de un barrio de Tokio.

La televisión autonómica catalana también estrena este mes varios animes. Así, el K3 da paso a la serie **El misterioso Loki** a última hora de la tarde; asimismo, **Bobobo bo** (serie ya en emisión en Cartoon Network y que el mes pasado dijimos que se estrenaría en el K3; sin duda, se caracteriza por lo peculiar de sus personajes y por las divertidas ocurrencias que los rodean) se emite precisamente antes de **Loki**, desde el día 4 de febrero (el K3 ha adquirido los primeros 50 episodios). La tercera serie que estrena esta cadena es **KochiKame**, que se emite a las 14 horas de lunes a viernes.

La televisión de la Comunidad Valenciana también nos ha brindado la oportunidad de disfrutar de un nuevo anime, pues **Corrector Yui** viene emitiéndose por las tardes desde el mes de enero. En este mismo número de Minami podéis encontrar un completo artículo sobre esta serie sobre "magical girls". **Corrector Yui** viene a sumarse a la lista de producciones japonesas que Punt 2 tiene en emisión, que son **Cinturón Negro** (Yawara!), **Doraemon** y **Marco**.

Por cierto, si la memoria no nos falla, el mes pasado dijimos que Tele5 volvería a ampliar su lista de series de animación para los fines de semana, pero no llegamos a decir que **One Piece** volvería a la parrilla desde mediados de enero. Pues ya está dicho ^^

Otra mención breve para Localia TV. El martes 25 de enero empieza a reemitirse **Clamp Club de Detectives**, en sustitución de **X Men**, durante las tardes de lunes a viernes.

Y a continuación, un repaso a la programación de los canales de pago (*ndM: que, pese a ser de pago, no suele deparar muchas más novedades que los canales en abierto...*).
El renovado canal Fox Kids, llamado ahora Jetix, estrenó el mes pasado (aparte de **Astroboy 2003**, que, por cierto, Antena 3 podría emitir más adelante) la serie **Martin Mistery**, una serie llena de acción, misterio y humor cuyos protagonistas son dos adolescentes, un cavernícola de más de 200.000 años y un el pequeño extra-terrestre, *Billy*. A lo largo de los episodios asistimos a secretos inexplicables en los que se ven involucrados a través de la organización secreta para la que trabajan. La serie está basada en un cómic del mismo nombre y es de la misma productora que se encargó de **Totally Spies** (producción franco-coreana). Hablando de **Totally Spies**, en febrero está pensado el estreno de nuevos episodios de esta serie en Jetix, así como de **Power Rangers Ninja Storm**. Con ocasión de esto, la cadena organizará un concurso que permitirá a los ganadores convertirse en protagonistas de su serie favorita a través de su participación en el doblaje de la siguiente temporada. Por lo demás, este canal, participado por The Walt Disney Company, irá estrenando próximamente otras series como **W.I.T.C.H.**, **Pucca** (de hecho, hace un mes ya os anunciábamos el estreno de algunos cortos de **Pucca**), **Super Robot Monkey Team Hyperforce Go!** o **Alpha Team On Machines**.

Por su parte, el canal Buzz también tiene varios estrenos preparados para las próximas semanas. En marzo dan comienzo **Excel Saga** y **Angel Sanctuary**. De igual manera, el canal viene emitiendo algunos títulos del género hentai durante las madrugadas. Entre los que estrenará en marzo destacamos (*ndM: por ser más conocido, no por otra cosa* ^^) **Urotsukidoji III**, que en su día puso a la venta Cartoonia en nuestro país. También estrenarán el popular filme de animación **Heavy Metal**, al tiempo que siguen en emisión series como **Furi Kuri**, **Escaflowne**, **Evangelion**, **Trigun**, **Lain**, **Jester**, **Inuyasha** (a la que dedicará un maratón el día 26 de marzo, fecha en que se emitirán del tirón los 26 primeros episodios), **Los caballeros del zodíaco**, **Berserk**, **Hellsing**, **Zaion**, **Doce Reinos**, **Wolf's Rain** o **Ninja Scroll**. Y también creemos de interés la emisión del documental australiano **Tokyo Techno Tribes**, centrado en la cultura juvenil de la capital japonesa que nos muestra la vida urbana contemporánea en la ciudad, las últimas tecnologías, las culturas relacionadas con lo "cyber", con el arte y con la música que emerge de una joven generación que rompe esquemas en la rígida sociedad nipona. Uno de los pases será el día 4 de marzo a las 16h.

Por último, el canal Súper Eñe (el de pago, disponible en Ono, no el "bloque" que lleva este mismo nombre y que emite a través de varios canales locales) ha llegado a un acuerdo con la distribuidora Motion Pictures para incluir en su parrilla varias de las series propiedad de esa compañía. Una de ellas, según hemos averiguado, es **Reporter Blues**, producción italo-japonesa que hace unos cuantos años emitió TVE y más recientemente lo hicieron algunas cadenas autonómicas y locales. Por el momento estamos a la espera de saber qué otras series han adquirido...

NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

Y allá va nuestro tercer bloque de noticias, donde abarcamos todas las noticias (videojuegos, eventos, noticias internacionales, etc) que no tienen cabida en los dos anteriores.

Empezamos con los eventos, pues tenemos encima dos eventos bastante conocidos que desgraciadamente este año comparten fechas.

El primero es el **X Salón Internacional del Cómic de Granada**, que se celebrará del 10 al 13 de marzo en la capital andaluza (en concreto en el Palacio de Congresos de Granada), y que como cada año trae una nada despreciable cantidad de invitados de primerísima fila en el panorama internacional. Entre ellos algunos japoneses, pues este evento siempre dedica algo de espacio al manganime; en concreto, este año están ya confirmadas las presencias de *Shingo Araki* (que no necesita presentación y que ya visitó España no hace mucho en el salón del manga de BCN), *Yoko Ishida* (famosísima cantante responsable por ejemplo de varios temas de animes tan conocidos como **Sailor Moon**, **Ai yori aoshi**, **Ah, mi diosa**, **Petite Princess Yucie** o **Pretear**), el grupo Charm (que tampoco necesita presentación) y *Lázaro Muñoz* (que es otro de los que tampoco hay que presentar).
Tenéis más información en la página www.eveleta.com, pero vamos, es un evento de los de visita obligada.

El segundo, y que tiene lugar del 11 al 13 de marzo, es el **Salón del Manga de Jerez**, que como siempre ofrece una buena cantidad de actividades para todos los gustos y colores, entre las que destaca con luz propia la discotaku.
Tenéis más información en www.otaku-shin.com, aunque por las reseñas de pasadas ediciones ya sabéis la buena acogida que siempre tiene este evento.

Ya están confirmadas las fechas y el lugar del **Expomanga 2005**, evento que, desde hace unos años, viene celebrándose en la capital. Será del 8 al 10 de abril en el La Pipa - Recinto Ferial de la Casa de Campo (el mismo lugar en que tuvo lugar el pasado Expocómic), concretamente en el pabellón 10. Se prevén interesantes novedades, pero a día de hoy es pronto para adelantar nada.

La asociación Otaku de Castellón convoca su Concurso de carteles 2005, en que podrán participar todos aquellos carteles "de estilo japonés", temática libre (sólo se descartan las temáticas eróticas o de especial mal gusto). El tamaño será A4 o libre para aquellos que se envíen escaneados (si bien no deberán sobrepasar los 10 megabytes). El cartel deberá contener los siguientes textos:

Otaku Matsuri ' 05
Mini-salón del manga de Castellón
14 y 15 de mayo de 2005
Recinto " La Pérgola "
Paseo Ribalta, s/n
asociacion_otaku@hotmail.com /
637225458 / http://asociacionotaku.asotaku.net

Deberá dejarse un espacio en el cartel en el que colocar los logotipos de los organizadores y colaboradores. No existe límite de obras por persona. Se adjuntará un sobre en el cual irán los datos personales del autor. El premio de este concurso será usar el dibujo como cartel del Otaku Matsuri ' 05. El fallo de los jueces es inapelable. Se podrán enviar los dibujos tanto por e-mail como impresos por correo ordinario:

Asociación Otaku
C/ Doctor Fleming 6 1º G
12005 Castellón
asociacion_otaku@hotmail.com .

la fecha límite de recepción de dibujos será el día 1 de marzo de 2005. Los dibujos enviados serán expuestos en la web de la asociación Otaku.

El vaquero más famoso del cómic, **Lucky Luke**, es de nuevo noticia tras el enorme éxito que logró la película de imagen real **Los Dalton** en las salas francesas durante el mes de diciembre. El filme refleja de forma especialmente fiel a los personajes de la historieta original, si bien *Philippe Haïm*, el director, prefirió otorgar el protagonismo de la cinta a los cuatro hermanos *Dalton*, eternamente perseguidos por *Lucky Luke* (*Til Schweiger* –**Driven**, **Tomb Raider**, **El Rey Arturo**–). La película sin duda despierta las carcajadas en el espectador y en ella destaca además la trabajada caracterización (efectos especiales de por medio) del canino compañero de *Lucky Luke*, *Rantanplán*.

La junta general de la productora Media Park decidió finalmente aceptar la oferta que la cableoperadora Ono le presentó en el mes de diciembre pasado. Así, Ono se hará con el 49% de una nueva sociedad, filial de Media Park, que estará encargada de gestionar y distribuir la señal de los canales MGM, Showtime Extreme, Cinematk, Canal 18, Canal Natura, Buzz y Super Ñ.

Más premios para la genial **Innocence** de *Mamoru Oshii*. La "Association of Media in Digital" ha otorgado, en el marco de su entrega de premios anual, el Gran Premio a *Oshii* e IG Production, así como el premio a la mejor banda sonora. Por su parte, **Casshern** se ha llevado el premio al mejor diseño visual.

El 17 de febrero sale en Japón la tercera parte del videojuego **Devil May Cry** para Playstation 2. Para la ocasión apareció una adaptación en manga titulada **Code 1: Dante**, dibujada por *Chayamachi Suguro*.

Este mes de abril es la fecha de emisión a través de la NHK del primer capítulo de **Tsubasa Resevoir Chronicle**, basado en la obra homónima de las *Clamp*. La dirección de la serie recae sobre *Mashita Koichi* (**.Hack**) y los diseños de personajes son de *Chiba Minako* (**.Hack**, **Noir**). Otro de los aspectos destacados de la producción de la serie es la participación de *Maaya Sakamoto* en la interpretación del tema de cierre.

Otras series que se estrenan en Japón estos meses son **Bushilord**, nuevo proyecto de Gainax; **Eureka Seven**, realizada por Studio Bones (**Cowboy Bebop: la película**, **Raxhephon**) y del género de mechas; o la adaptación del nuevo manga del autor de **One piece**, llamado **Mär**. Por su parte, Gonzo está trabajando en un nuevo proyecto titulado **Solty**, con la colaboración de *Kenichi Sonoda*, el autor de **Gun Smith Cats**.

Howl's moving castle, de *Hayao Miyazaki*, se estrenó el pasado 12 de enero en las pantallas de cine francesas (en unas 393 salas) y se fue directa al nº uno de la taquilla. Para que os hagáis una idea, la película de *Miyazaki* ha quedado por delante de una película local titulada **L'un reste** (que fue segunda), **L'autre part** y **Melinda y Melinda** de *Woody Allen*, que también estaban entre los estrenos de la semana. Incluso, superó en recaudación a **Alejandro** (que estaba en su segunda semana). El éxito de *Miyazaki* no es muy de extrañar en un país como Francia, donde el director y el estudio Ghibli son muy admirados: se han estrenado casi todas sus películas en cine con buena acogida de público y crítica y se ha llegado a premiar a *Miyazaki* con la medalla de las artes y las letras. En cualquier caso, en Japón la película seguía arrasando a finales del mes de enero cuando se anunció la producción de un espectáculo basado en los personajes de la película en el Museo de arte contemporáneo de Tokio. El espectáculo se llamara **Big Circus Show** y comenzará el 27 de abril (su duración será de 100 días). Ghibli espera que la gente disfrute de un espectáculo de circo con marionetas que representarán a los personajes de *Sophie*, *Howl* y *Calcifer*.
http://www.ntv.co.jp/howl-circus
Además, Ghibli está trabajando ya en tres cortos para su museo, según guiones de *Miyazaki*.

La que no ha tenido demasiada suerte en la taquilla americana es la nueva película de **Applessed**, donde se ha estrenado en treinta y una salas (*ndM: una "barbaridad", vamos; y más en un país de esas dimensiones*) y ha obtenido el puesto 39 en la clasificación de la semana, lo cual queda lejos del relativo éxito que obtuvo **Innocence** en ese país.

BREVES

Después de que haya dirigido **Innocence**, todos esperamos un nuevo proyecto de *Mamoru Oshii* con bastante interés. Pues bien, se acaba de anunciar que no será precisamente la realización de un largometraje. *Oshii* será el encargado de montar un espectáculo teatral en la Exposición Universal (como la Expo del 92 de Sevilla) de Aichi que se celebra en Nagoya a partir del próximo 25 de marzo.

Después de mucho tiempo de espera, nuestros vecinos franceses van a poder disfrutar del DVD de **Millenium Actress** de *Satoshi Kon* (**Perfect blue**). A partir de abril se podrá adquirir el DVD. A la espera que ocurra lo mismo aquí, podéis empezar a practicar vuestros conocimientos de la lengua gala...

Seguimos dando un voltio por el mercado francés. Lo siguiente es un repaso a las novedades publicadas o pendientes de aparecer en ese país. Panini continúa con la publicación de **Eden**, cuya edición aquí fue interrumpida por Planeta y que en Francia cuenta ya con 10 tomos. Como también continúan **Angel's Heart**, de *Tsukasa Hojo*, con su quinto volumen, y **Planetes**. Para abril anuncian la aparición de **Blue Heaven** y el tercer tomo de **The ring**. Delcourt es la encargada de publicar las obras de *Ai Yazawa*; en febrero aparece el segundo tomo de **Gokinjo** y **Nana** va por su octava entrega. También son los responsables de la publicación de **Beck**. Pika anuncia para el primer semestre de 2005 **Gundam: l'école du ciel**, **Stairway to heaven**, **Happy mania** y **G.Gokudo girl**. Casterman ha empezado a publicar **Dispersión**, de *Oda Hideji*.

Dos de los responsables más importantes de la implantación de los **Pokémon**, *Tsunekazu Ishihara* y *Junichi Mazuda*, anunciaron que a lo largo de este año las tiendas japonesas tendrán que ir haciendo hueco para nuevos videojuegos de la saga, tanto para GameCube, como para GBA o para Nintendo DS. El primero de los juegos de **Pokémon** para Nintento DS pretende además dar pie a un nuevo tipo de juego, donde estarán presentes nuevas formas de jugabilidad. De igual manera, sigue en producción un nuevo largometraje basado en los monstruos de bolsillo, y también la construcción del Pokémon Park –que abrirá sus puertas en la ciudad de Nagoya– sigue adelante.

La sala Tesauro, de Madrid, proyectará **El Conde de Montecristo** (inicialmente programada para febrero) y **Shigetsutan Tsukihime** los dias 9 y 23 de marzo. Ambas serán en VOSE y darán comienzo a las 21h.

TESAURO, espacio de arte
Calle del Ave María, 18 (Madrid)
914 673 599 -saracejota@yahoo.es
Metros Lavapiés y Antón Martín
Horario de galería y tetería: lunes a viernes de 18 a 23h

La productora Toei Animation Co. Ltd. acaba de abrir las puertas de Toei Animation Europe S.A.S., totalmente dependiente de la empresa madre, que se encargará directamente de la comercialización en el mercado europeo, africano y de Oriente Medio de sus producciones y de todas las licencias derivadas. La filial tiene su domicilio en París.

TVE ha anunciado la creación a lo largo de 2005 de un canal dedicado exclusivamente a la infancia y a los jóvenes, que se sumará a las demás aportaciones del ente público a la nueva Televisión Digital Terrestre en abierto (TDT), entre las que destacan canales como Nostalgia, Teledeporte, etc (que hasta ahora sólo podían verse abonándose a plataformas de cable y/o satélite). Antes de iniciar las emisiones, el Gobierno deberá adjudicar las licencias de emisión pertinentes y repartir las frecuencias disponibles en el espectro tras la desaparición de la plataforma de pago Quiero TV. También Tele5 expresó su deseo de contribuir a la oferta de canales de TDT en abierto no sólo con la señal de su canal, sino también (en palabras de *Paolo Vasile*, consejero delegado de la cadena) con la de un canal dedicado a la infancia que estaría producido por la emisora de Fuencarral.

Innocence ha sido galardonada con el 25th Japan SF Award, que se concede a los escritores de ciencia ficción y fantasía. El 4 de marzo se celebrará la ceremonia de entrega de premios en Tokyo.

Square Enix organizará el 19 de febrero un concierto en Chicago (en el teatro Rosemont) donde la Chicagoland Pops Orchestra y el CPO Festival Choir interpretarán piezas de la saga **Final Fantasy**.

Takeshi Kitano ha ganado el premio Nikkan Sport al mejor actor por su interpretación en **Chi to Hone** (Blood and bones), del director *Yoichi Sai*. La película ha recibido también los premios a mejor película y a mejor actriz secundaria (por *Suzuki Kyoka*). Además *Kitano* va a debutar como profesor en la Tokyo Geijutsu Daigaku (Universidad de las Artes de Tokio).

Después de que se celebrara en el pasado mes de diciembre un evento con el que conmemorar la venta de un millón de volúmenes de **Slam Dunk**, en febrero se estrenará un anime basado en **Buzzer Beater**, la historia de un joven que entra a formar parte de un equipo de baloncesto que organizado por gente de la Tierra para jugar una liga galáctica. Una versión futurista del baloncesto. http://www.tms-e.com/on_air/buzzer/ Entre tanto, en Japón ya ha salido el cuarto volumen de **Real**.

Toei ha anunciado ya la sexta película de **One Piece**, que llevará por ajo **Omatsuri Danshaku to Himitsu no Shima**. Se estrenaría el 5 de marzo.

Otra serie que anda en producción es **Eyeshield 21**, basada en el manga de *Inagaki Riichiro* y *Murata Yuusuke*, de tema deportivo.

Atari puso a la venta a finales de 2004 el juego **Beyblade GRevolution** en el mercado europeo, en concreto para la consola Game Boy Advance, bajo licencia de D-Rights Inc. y de Nelvana (la distribuidora canadiense responsable de la versión televisiva que hemos visto en Europa). En él, el jugador encarna el papel de *Takao* (alias *Tyson*), el protagonista de la serie televisiva, y se sumerge en un argumento tomado de la tercera temporada de la misma.

Nintendo DS, la nueva portátil de Nintendo, se pone a la venta en España el día 12 de marzo. Costará 149'95€ e incluirá una copia de evaluación del juego **Metroid Prime Hunters**, así como el programa de mensajería "Pictochat". El precio de los juegos para esta máquina oscilará entre los 29'95€ y los 39'95€, en función del juego. El presidente de Nintendo, *Satoru Iwata*, reveló que la campaña de publicidad que Nintendo emprenderá en Europa para promocionar su videoconsola (de la que inicialmente se distribuirán 650 000 unidades) le costará a su compañía una inversión de 35 millones de euros.

Rumiko Takahashi ya tiene nuevo manga y, por lo visto, será bien distinto de lo que nos ha presentado hasta ahora. La historia trata sobre un hombre de negocios... aunque vete a saber cómo se desarrolla la cosa (¡es *Rumiko Takahashi*!). **Permanent Love** se publicará semanalmente en la revista Big Comic Original, de la editorial Shogakukan. Entre tanto, **Inuyasha** ya va por el volumen nº 40, mientras que la serie de anime ya ha visto su final, y a ella se suma ya un total de cuatro largometrajes.

La última película del estudio de animación Ghibli, **Hauru no ugoku shiro**, ostenta ya el primer puesto en cuanto a recaudación en la historia de Japón. Tras ocho semanas en cartel y con 450 copias, ya ha superado los 14 millardos de yenes (*ndM: en algunos sitios dicen 14 billones... pero, claro, se refieren a billones americanos, no a billones europeos, que serían muchos...*), es decir, más de 94 millones de euros, dejando a la altura del betún a **Los Increíbles** que es su máximo competidor ahora mismo y que, con 672 copias y seis semanas en cartel, "apenas" ha superado los 25 millones de euros en recaudación.

Por cierto que Studio Ghibli inicia una nueva etapa al dejar la compañía principal a la que pertenece, dejará de ser propiedad de Tokuma Shoten Publishing y empezará una nueva etapa como estudio independiente, ya que la empresa raíz (Tokuma) ha manifestado que ya no necesita depender de los beneficios de Studio Ghibli debido a una reciente reestructuración de la compañía. A partir de marzo, fecha en la que está previsto que esto ocurra, *Hayao Miyazaki*, *Toshio Suzuki* e *Isao Takahata* serán los nuevos directivos de la compañía resultante.

Y hablando de *Miyazaki*, durante la presentación del premio León de Oro que se le concederá en el Festival de Venecia de este año, se confirmó que "*Miyazaki está planeando realizar tres nuevas películas*".
A pesar de ello, no se sabe exactamente qué papel realizará *Miyazaki* en ellas, ya que no se han dado más detalles. Basándonos en sus palabras, no podría ser el director de estas películas ya que tras dirigir **El viaje de Chihiro** anunció su retirada. Pese a lo cual se encargo de dirigir **Howl's Moving Castle** cuando *Mamoru Hosoda* abandonó el proyecto, por lo que todo es posible en esta ocasión.

Mazochungo y Lázaro

MEGAMISAMA 2004

Es mentira, este año no era "navideña". Por culpa de festivos mal puestos se celebró en Valladolid los días 7 y 8 de Enero, pero el ambiente Navideño seguía vivo y más que vivo.

¡Qué pedazo de frío! ¿Pero cómo se les ocurre poner una fiesta en plena ola de frío polar? Pero nada, allí estábamos, en el centro Cívico Huerta del Rey, derrochando ilusión y ganas y dispuestos a que todo valiente que se acercase hasta allí se lo pasase genial. Y es que ya son seis años montando la fiestecita en una zona prácticamente muerta en cuanto a salones, quedadas, jornadas y cualquier cosa que tenga relación con el manga y el anime.

No nos engañemos, esto no es una salón de Barcelona, ni uno de Madrid, pero sí es una fiesta hecha por otakus, para otakus, en la que te puedes poner a hablar con cualquiera, sea organizador o no lo sea, porque el ambiente es muy bueno.

Es una fiesta pequeña, en un centro cívico pequeño, pero con el espacio muy bien utilizado. No había tiendas, pero en una sala había un muy variado mercadillo, en el que habia de casi todo (mucho material de importación difícil de encontrar) y al que podías llevar tus propias cosas a vender; además, estaba ambientado tipo partidas de Mah-jong, (sólo faltaban los yakuza). En otra sala estaban las proyecciones, emitiendo anime continuamente, y no sólo las series preparadas, en los ratos libres podías ver cualquier serie de las disponibles (y había unas cuantas). Luego estaba la sala de **Yu-Gi-Oh**, allí montaron un torneo de los guapos con bastante animación, aunque al final no se atrevieron a poner comentaristas en los duelos. Y por último estaba el salón de actos, decorado con montones pósters de series, con una exposición de mogollón de fotos de cosplay y otra de ilustraciones y en el que las actividades iban una detrás de otra.

Y ese es su plato fuerte, la cantidad de juegos, concursos y chorradas que se inventan para que nadie se quede sentado ni un momento e intentar que la gente participe al máximo.

Entre el "Twister" (enredos manga, donde los colores tradicionales han sido cambiados por mascotas conocidas del mundo del manganime y se ha añadido la dificultad de tener que poner el culo y la nariz, aparte de pies y manos); las "sillas musicólogas", donde el tradicional juego de las sillas ha sido modificado teniendo que reconocer de qué serie es la sintonía que suena; el "Pon las partes a Exodia", teniendo que poner sus piezas con los ojos tapados (nunca ha sido tan divertido reunir todas sus partes para invocarle y luego... hacerle bailar); el "rapto de Ayumi", juego basado en raptar a una de las niñas que van con detective *Conan*... En definitiva todo un derroche de originalidad y buen humor para pasar un buen rato; bueno, y eso sólo el viernes.

El sábado por la mañana volvieron a la carga con un maravilloso "tiro al Naruto" (tan simple como colocar un panel con un naruto y tirarle dardos (pero, ¿y lo que desahoga?); y los "dibujos encadenados", o debería decir "dibujos degenerados", porque había cada cacho de aberración después de cuatro o cinco transformaciones que no había quien adivinase de qué personaje se trataba.

Por la tarde venía el fin de fiesta: primero la final del juego de cartas de **Yu-Gi-Oh**, donde los dos mejores jugadores del torneo se vieron las caras en una reñidísima final. Por otro lado el concurso de Cosplay, donde la mayoría de participantes se habían hecho trajes de féminas del manganime en versiones navideñas (ya sabéis, mucho traje rojo con bordes en blanco). Ganó una preciosa **Card Captor Sakura** (navideña, por supuesto). Luego vino el concurso de Karaoke, con un buen nivel y bastantes participantes (y casi todos voluntarios). Entre medias de cada concurso debería haber habido una exhibición de para-para de "Shibuya 109", pero la gripe se cargó la mitad del grupo así que nos tuvimos que conformar con dicha mitad. Y con eso llegamos al amargo final... no, luego cena para todo el que se quiso apuntar (pagando cada uno lo suyo, eso sí).

La pega, pues los horarios y fechas, es una lata tener que hacer el descanso de la comida porque el centro cívico cierre y también es una pena que no pueda ser la fiesta sábado y domingo y tenga que ser viernes y sábado, pero al menos este año conseguimos una ampliación de horarios el sábado.

Así que ya lo sabéis para otra vez, si queréis un "salón" diferente, en el que pasarlo bien durante todo el día, no lo dudéis, pasaos por las fiestas y jornadas que monta la asociación Megamisama, no os arrepentiréis.

Momoko

El tiempo de Bocchan

Retrato de una época:
una clase de historia y literatura con Jiro Taniguchi

Ponent Mon nos sorprende con la publicación de una de las obras más extensas de Jiro Taniguchi, del que hasta ahora estábamos acostumbrados a leer historias cortas. En El tiempo de Bocchan Taniguchi junto con Natsuo Sekigawa nos ofrecen un detallado y realista fresco del periodo Meiji a través de varios intelectuales de la época. La visión más cercana que hemos tenido jamás a la historia japonesa a través de un manga a este lado del planeta.

Bocchan no jidai ©1987 by Taniguchi Jiro, Sekikawa Natsuo

Hasta el momento en casi todos los mangas y series de animación que habían llegado a nuestras manos se nos mostraba el lado romántico de la historia o, en muchos casos, la cosa se alejaba de la realidad para adentrarse en la fantasía. Pese a todo, no hemos podido evitar aprender algunos conceptos de la cultura y la historia japonesa y en muchos casos han despertado un sincero interés por conocer más sobre la historia del Japón. Un interés por conocer que topaba con la escasez de bibliografía y de posibilidades de acceder a la información. ¿Alguien ha intentado buscar alguna vez títulos de literatura japonesa en una biblioteca? Excepto algunos casos como en las bibliotecas universitarias, puedes acabar con las manos vacías. Por vergonzoso que parezca todavía no podemos encontrar junto a clásicos como **Las mil y una noches**, **La Odisea** o **Don Quijote de la Mancha** una traducción de **Genji Monogatari** pese a tratarse de una de las obras por todos reconocida como uno de los clásicos de la literatura universal.

Y bueno, podríamos continuar despotricando por la falta de sensibilidad que hay por la historia y la cultura oriental en Occidente (donde incluso dejan mucho que desear los conocimientos de la cultura e historia propias), pero dejémoslo para adentrarnos en el tema que nos lleva a escribir este artículo: la aparición de un manga que nos ofrece un retrato del periodo Meiji de una manera realista a través de las vidas de los protagonistas y espectadores del cambio que supuso para Japón la caída de Tokugawa y la instauración de un nuevo régimen dispuesto a acercarse a Occidente. **El tiempo de Bocchan** nos relata la vida y los pensamientos de distintos escritores e intelectuales de la época como *Natsume Soseki*, *Takuboku Ishikawa*, *Futabei Shimei*, *Mori Ogai*, *Hasegawa Tatsunosuke*, *Kotoku Shusui* o *Kanno Sugako*, entre otros. Espectadores del cambio que se produce en una sociedad hasta el momento cerrada al mundo y que ve cómo se empieza a fraguar el conflicto entre modernidad y tradición.

Estudiando historia

El tiempo de Bocchan (Bocchan no jidai) se compone de distintos arcos argumentales centrados en diferentes personajes. El primero de ellos gira entorno a *Natsume Soseki*, uno de los escritores más destacados de la época y un gran cronista de su tiempo en sus novelas. Es precisamente una de ellas la que da título al manga y sirve como anécdota para desarrollar la historia.

La acción empieza en 1905, cuando *Soseki* se encuentra con varios personajes en una taberna en medio de una de sus borracheras que desencadena una auténtica batalla campal. El crucial encuentro es el comienzo de una amistad entre los cinco individuos y supone el inicio de la redacción de **Bocchan**, la novela de *Soseki* que retrata de forma satírica la sociedad cambiante japonesa. A través de las anécdotas y acontecimientos a los que asistimos vemos el proceso de creación de la novela. El autor de **Soy un gato** asiste como espectador a los cambios que se ciernen sobre el país y las dudas y conflictos ante los que los intelectuales se encontraban. Los avances técnicos procedentes de Occidente, las ideas socialistas y anarquistas, las primeras proyecciones de cine, las reivindicaciones de la mujer... frente a las arraigadas tradiciones, una época convulsa que cambiará el rumbo de la historia de Japón.

Esta obra supuso uno de los trabajos más extensos, más ambicioso y de más éxito en la carrera de *Jiro Taniguchi*, llegando a ser galardonado con el premio Osamu Tezuka. **El tiempo de Bocchan** empezó a publicarse en 1987 y suponía una nueva colaboración entre *Taniguchi* y el escritor *Natsuo Sekikawa* con el que ya había colaborado en **Hotel Harbour View** (publicado por Planeta en 1993 en un tomo único). Con su habitual estilo luminoso y realista, *Taniguchi* nos traslada al periodo Meiji con un detalle pasmoso. Algunas escenas son auténticos cuadros y cuando uno ve las fotos que se conservan de la época de los personajes y situaciones que retrata **El tiempo de Bocchan** uno se percata del gran trabajo que *Taniguchi* ha llevado a cabo. Son muchas las ocasiones en que he leído cómo era la reacción de los primeros espectadores de cine, pero *Taniguchi* me lo ha hecho sentir en las viñetas en las que *Takuboku* asiste a una proyección como si estuviese en esa misma sala.

Haciendo el examen

Un manga dirigido a un público que busca algo más en un manga y que disfruto con otros trabajos de *Taniguchi*. No pretendo ser repelente ni insinuar que quien no lea esto tiene menos capacidad intelectual, todo depende de lo que uno busque en la lectura de un manga. Si tenéis curiosidad por la historia y la cultura japonesa, sin duda no podéis dejar pasar una oportunidad de oro como esta. Mas si buscáis simple diversión y evasión de la realidad, mejor seguid viendo **Naruto** porque con esta obra os vais a aburrir.

Marta "Tinuviel" Munuera

El Caminante

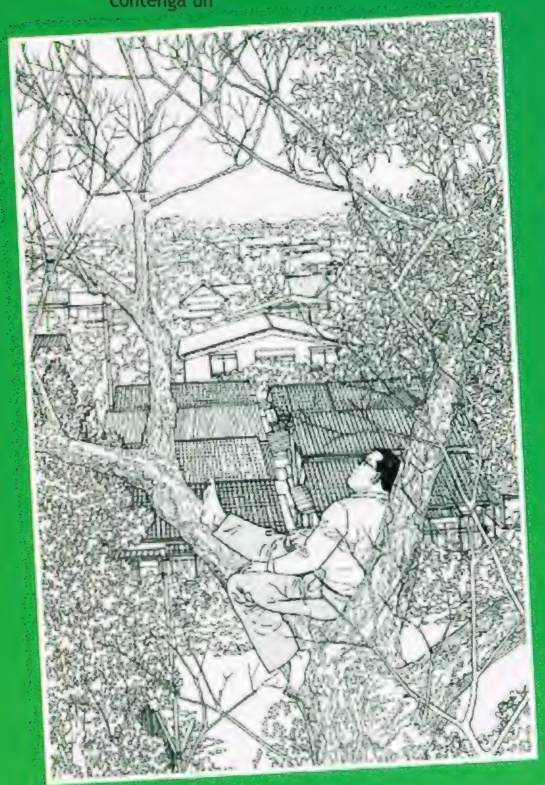
el simple placer de pasear

Salir a dar un paseo sin más, a observar los pájaros, a respirar el aire de otra mañana, igual que el resto pero siempre distinta. La tranquilidad de observar lo que te envuelve, la curiosidad de saber algo más o la satisfacción de poder ayudar a un desconocido: eso es El caminante.

© 2004 Jiro Taniguchi

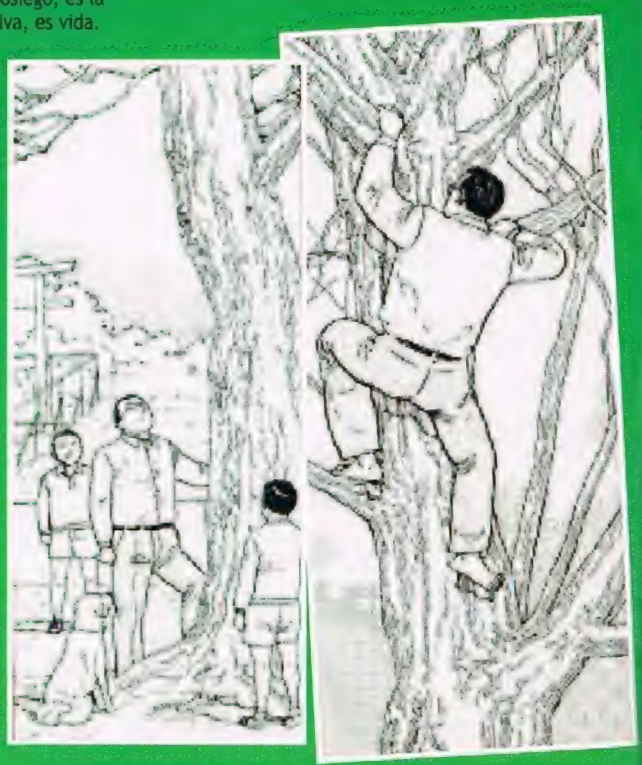
Jiro Taniguchi es un autor cada vez más conocido por estos lares, pese a que aún tenga obras inédites (que piden a gritos su publicación). Conocido aquí por sus historias costumbristas e intimistas como bien puede ser **El almanaque de mi padre** y **Barrio lejano**, la cual recomiendo encarecidamente, **El caminante** se inscribe más o menos en esta temática, aunque manteniendo su peculiaridad. Nada que ver con el ambiente de cine negro de la fabulosa **Benkei en Nueva York** ni la leyenda con tintes históricos, y una acción mucho más ligera, de **Samurai Legend** (publicada por Ivrea bajo el título de **Crónicas del viento**).

¿Qué tiene pues de particular este **El caminante**? Pues que no se trata de un manga que contenga un principio y un final concretos, no se trata de un nudo y su desenlace: *Taniguchi* no pretende aleccionarnos ni hacernos reflexionar como bien pasa en **Barrio lejano**, cuidada introspección sobre el papel del padre de familia. Aquí nos presenta a un personaje sin nombre, que bien podría ser el propio autor, y sus paseos por su barrio o allí donde sus pasos lo dirijan. Nada más que eso, una narración visual donde el detallado dibujo, las adecuadas onomatopeyas y unos escasos pero correctos diálogos nos permiten la contemplación de quehaceres aparentemente irrelevantes, de hechos cotidianos que pueden ser fácilmente familiares para cualquiera. Cruzarse con unos niños que tocan la flauta, sentarse a contemplar un amanecer, sentir el placer de beber algo refrescante tras un largo y caluroso paseo o simplemente respirar la brisa en lo más alto de la montaña. Eso es lo que hace especial este manga, distinto a todo lo que puedas encontrar publicado, pues **El caminante** es contemplación, es tranquilidad y sosiego, es la curiosidad de un niño y, en definitiva, es vida.



Mirando a los lados

En cuanto a la edición por parte de Ponent Mon, no cabe más que reconocer la excelencia de este tomo tanto en la calidad de su papel como en todo el resto, destacando una portada excelente tan alejada de esos estropicios que últimamente se han puesto tan de moda: me refiero a coger y mandar a alguien que haga una ilustración para la portada, hallando auténticos crímenes de estilos muy dispares a los del propio autor de la obra, o a las famosas fotografías que ilustraban **Monster**, que en ocasiones me parecían algo tristes. Sin duda, es mi opinión y puede que muchos no estén de acuerdo, pero lo cierto es que, dejando ese tema, la edición de **El caminante**, manga de un solo tomo, es excelente.



Volviendo a casa

Recomendar este manga es muy sencillo, ya que está claro que aquellos que buscan un argumento sólido o una acción más ligera no hallarán incentivo alguno en leer la obra de *Taniguchi*. En cambio, aquellos que busquen algo más, algo distinto, puede que bajo la aparente sencillez de este manga hallen algo más profundo, incluso puede que revivan algo que a ellos mismos les haya ocurrido.

Hay poco más que decir de **El caminante**, sólo que está lleno de pequeños momentos que, en conjunto, lo hacen algo grande. Por mi parte, está claro que esta lectura ha valido mi tiempo. Quién sabe, quizás ahora mismo me vaya a dar un paseo.

Jaime "Thorin" Munuera

Lovers Flowers

shôjo en pequeñas dosis

Si hace unos meses os hablábamos de Qué difícil es ser una chica de Arina Tanemura, esta vez os presentamos Lovers Flowers, un tomo autoconclusivo de Yuna Anisaki. En él se reúnen tres historias cortas de la autora: Lovers Flowers, Burst girl y ¡¡Fake!!

Hablamos de un nuevo shôjo de la colección "Un manga, un romance", el segundo título que la editorial Planeta pone a la venta para los amantes de este género.

Con una portada con sobrecubiertas, sentido de lectura oriental, un precio de 6,95 euros y un estilo de dibujo que nada tiene que ver con el de autoras como *Wataru Yoshizumi*, encontramos en este tomo tres aventuras distintas que nada tienen que ver entre sí.

Pero... ¿De qué van?

La primera de las historias es la que da nombre al manga, **Lovers Flowers**. En ella se narra la aventura de *Hayuri*, una chica enamorada del capitán del club de baloncesto de su instituto que, cuando por fin decide confesarle su amor, ve sus planes frustrados al encontrarse con *Takeru*, uno de los jugadores. A pesar de las apariencias, el chico decide ayudarle haciéndose pasar por su novio y haciendo que entre al club como manager, y a partir de entonces, la chica empieza a ver el lado más humano de *Takeru*, mientras logra mantenerse cerca del otro. Al final, como en todo shôjo, la chica empieza a dudar entre los dos chicos... ¿Con cuál de ellos se quedará?

La segunda historia se titula **Burst Girl** (aunque la han traducido como ¡Aquí llega Burst Girl!) y narra las aventuras de *Aki*, una karateka muy buena que se dedica a ayudar a la gente mientras intenta que su amigo de la infancia, *Yosuke*, vuelva a practicar karate. Como no podía ser menos, en esta historia también hay un tercero en discordia, un chico llamado *Okano* que se enamora de la chica nada más verla y decide pedirle que salga con él, cosa que conseguirá cuando este decida arriesgar su vida por ella. Así pues, de nuevo es un... ¿Cuál será el elegido?

Para acabar el tomo, hay una tercera historia corta llamada **¡¡Fake!!**. En ella se narra la hazaña de una chica llamada *Saori* que se dedica a estafar a la gente cambiando obras originales por imitaciones. Pero la chica, en realidad, lo que pretende es recuperar el collar que su difunda madre llevaba en su boda y que le fue arrebatado cuando era niña. Para lograrlo, tendrá la ayuda de un profesor de su instituto que parece guardar algún secreto. Por si fuera poco, la chica sueña con reencontrarse con un amigo de la infancia que prometió casarse con ella. ¿Conseguirá *Saori* recuperar el collar? ¿Qué esconde el misterioso profesor? ¿Logrará reencontrarse con *Toshi* (el amigo de la infancia)?

Como ya debéis suponer, todo eso y mucho más en el tomo autoconclusivo llamado **Lovers Flowers**.

¿Quién es Yuna Anisaki?

Esta chica, totalmente desconocida para los otakus españoles, es la autora de historias como **Happy Recipe**, **'99 Junjou Kakumei**, **Muteki Na Diva**, **Hot Heart Rhythm**, **Love Beast**, **Mermaid**, **Tensai Megane ni Kime** y **Boku Ai**, todas ellas publicadas en la revista Flower Comics.

Títulos tan desconocidos aquí como su autora, pese a lo cual, y aunque la autora no cuenta en su haber con ninguna obra de especial relevancia, parece ser que Planeta ha apostado fuerte por esta chica, dado que en Marzo se prevé la publicación de **Love Beast**, otra historia corta de la autora.

Así pues... ¿Me lo compro?

Como siempre, es decisión vuestra, aunque pensad que a diferencia de la mayoría de mangas, este tomo es autoconclusivo, de manera que si no os gusta, habréis gastado poco dinero y habréis podido leer desde el principio hasta el final.

Que tantas flores no os produzcan alergia, que se acerca la época...

Laura Pla "Azukys"

Corrector Yui

o cómo hacer que el otaku medio apague la tv

Llega a la autonómica valenciana una serie de las que parecen hechas siguiendo el manual al pie de la letra.

NHK Enterprises21Co., Ltd. (c) Corrector Yui (c) Keiko Okamoto, Estudio TRON

Ante la avalancha de animes en autonómicas (y cuando digo avalancha, me refiero a animes de todos los colores, olores y sabores) no podíamos dejar escapar una nueva serie de... Espera, no os preocupéis que voy a encontrar un género para definirla. Um... un segundín, ¿vale? ...Estooo, mejor la defino al final ^^U

Hija, ¿eso es anime?

Me acababa yo de levantar (entiéndase que era mediodía) y tras unos cuantos días sin ver la tele me dispuse a hacer zapping. Ay, diox... que me paro en la autonómica valenciana y mi madre que pasaba por allí me dice: *"hija, ¿eso es anime?"* (ahora es cuando le digo a mi compañero *Jaime Ortega* que invite a algo, porque mi madre se incluye dentro de "alguien "no-otaku"").

Claro, ¿qué se supone que tenía que responderle? Porque sí, evidentemente, los ojazos de la protagonista delataban el origen de los dibujos. Pero es que en ese momento me entró el ataque de risa y no paré hasta que escuché el ending.

Y una vez compartida la experiencia con vosotros (sin la cual seguro que no podríais haber seguido viviendo xD) sigamos con lo que toca (aunque seguro que el artículo de **Pucca** es más chulo).

Homo Correctoris

Corre el año 2020 y los ordenadores son esenciales en la vida del ser humano. Los coches se conducen solos, las clases las imparte un ordenador (um, creo que voy a replantearme mi fututo como docente...) y así, todo. De hecho, las luces se apagan solas cuando es hora de ir a dormir.

Pero (siempre hay un pero) no para todos el ordenador es algo obvio y necesario. Tenemos a *Yui Kasuga*, muchachita de catorce años que sueña... ¿a que no sabéis con qué? No, no, lo de casarse con su príncipe azul se da por supuesto, me refiero a algo más, a un "extra". Bien, con ser una súper heroína (anda mira, como *Usagi*). Y cómo no, es un desastre. Y lo es en todo. De hecho, no sabe diferenciar un Pentium de una calculadora. Pese a lo cual la chica vive feliz, enamorada de su vecino *Shun*, guapo de 17 años que trabaja en un laboratorio (encima inteligente el tío).

Mas un día, mientras hace los deberes (bueno, en realidad sólo lo aparenta, pues en realidad está en "shunlandia"), el ordenador se la traga. Sí, como a *Sora*, *Tk*, *Kari*, *Tai* y el resto. Dentro del programa conoce a *IR*, una especie de programa con forma de muñequito que le dice que es una Corrector y que su misión consiste en encontrar al resto de correctores y estropear los virus que *Grosser* manda al RedCOM.

Y como mis chicos son tan listos, ya sabréis que *Grosser* es el malo y RedCOM el mundo digital.

Pero, ¿esta tía va en serio?

Pues yo sí ^^, la autora ya no sé. Nah, al margen de las bromas, *Keiko Okamoto* es la autora de **Corrector Yui**. Poco más se puede decir de ella, salvo que también es la madre de dos obras más: **Cute Beat** y **Fantasy Patroller Yuzu**.

Pero si seguimos comentando más cosas de **CY** (perdón por abreviar, pero me da que me voy a pasar de caracteres), vamos directos al manga y al anime.

El manga consta de dos partes. La primera, de cinco tomos, y la segunda de cuatro (es decir, son nueve... me ha costado xD). Asimismo el anime también está dividido en dos temporadas de veintiséis capítulos cada una.

Decir, además, que el anime es bastante fiel al manga. Y cuando se dice "bastante fiel" significa que la horterada de vestido que lleva... es calcado (aunque en el manga va variando de vestuario, sobre todo en las cubiertas).

Y como veo que ya me estoy metiendo en pequeños detalles... pues me meto ya de lleno.

Coges la batidora, metes a Digimon y...

Wedding Peach o cualquier shojo de *magical girls* (véase **Sailor Moon**), aprietas el botoncito (es que aún no estamos en el 2020 y claro, no se aprieta solo) y... ¿qué sale? Efectivamente, **Corrector Yui**. Bueno, va, y no nos olvidemos del bastón de *Sakura*.

Porque sí, esta serie poco tiene de original (veeeenga, vaaaaa, que salte cualquiera y haga la pregunta retórica: ¿qué shojo es original?) y mucho de horterada. Tanto en el abuso del rosa para el vestuario, como en las coreografías, como en la historia en sí.

Vamos, malos que quieran dominar el mundo, los hay a miles, que encima sean programas de ordenador... pues hay unos cuantos (si no, mirad al *Agente Smith*)... Si es que...

Lo siento, pero la serie no da más de sí

Creo que será la primera vez que emita veredicto de un anime, y creo que adivináis por dónde va a ir (sólo hay que leer el artículo, siento haber sido tan... ¿maja?).

La serie es una mierda, hablando en plata. Sí, te ríes un poco, pero ya. El dibujo, tanto del manga como del anime, es malo. Y como ya he dicho, la historia previsible a más no poder... ¿O alguno en su sano juicio desconoce aún con quién saldrá *Yui*? En fin, que recomendable sólo para frikis muy frikis de los *magical girls* o para vuestras hermanitas pequeñas.

Y nada más. Los que tengáis la oportunidad de verla, en vuestro mando está el poder, y los que no... pues no os perdéis mucho.

Hale, el mes que viene, más.

Mai Belda

PD: Ostras, aun releyendo el artículo me he dado cuenta de que no he dicho ni *tenemos... SailorDigit xD... Magical girls, ya...*

Ultra Maniac

otra de brujas y magos... ¡por partida doble!

La distribuidora Jonu Media y la recién iniciada en nuestro país Panini Manga nos traen un gran shojo por partida doble: Ultra Maniac (también conocido como UruMani), el anime y el manga. Dos formatos de un shojo con mucho romanticismo y grandes dosis de magia.

© 2002-2003 Wataru Yoshizumi / Shueisha

Wataru Yoshimuzi, una de las autoras más conocidas por aquí gracias a **Marmalade Boy**, se ha dejado atraer por el mundo de la magia para crear una nueva y divertida historia que une las típicas comedias de enredo estudiantil con una buena sobredosis de **Harry Potter**. Ya hace tiempo que os la presentamos en esta revista, pero obviamente ahora que por fin ha llegado a España lo suyo es analizar el título en profundidad.

Es la magia del amor

Ayu Tateishi es una chica guapa, moderna, deportista, estudiante, inteligente... todo lo que una madre quisiera para su hija. Es la típica chica a la que todas sus compañeras admiran, que siempre va vestida muy moderna y a la moda y a quien todas les gustaría tener como amiga. Su belleza deja a los chicos pasmados y su habilidad en los deportes (y en el tenis) hacen que otras chicas quieran ser como ella. Sin embargo su personalidad es bastante superficial ya que ha adquirido estas costumbres sólo porque el chico más guapo y admirado de la escuela, *Tetsushi Kaki*, le dijo una vez que le encantaban ese tipo de chicas. La chica está perdidamente enamorada de él y a pesar de sus esfuerzos para gustarle, no logra encontrar el momento para declarar su amor.

Pero no todo es malo en esta chica, su verdadero corazón sale a la superficie una vez que conoce a una nueva compañera de clase, *Nina Sakura*, quien, por cierto, también siente admiración por la chica. Resulta que *Nina Sakura* ha perdido su pequeño ordenador portátil, un ordenador algo extraño, con símbolos incomprensibles y que le es de gran importancia. Es una chica con un gran corazón, en ocasiones bastante inocente, y muchas veces demasiado atolondrada, por eso cuando *Ayu* ve que la pobre chica está desesperada buscando su ordenador, decide ayudarle, ya que previamente había encontrado el ordenador (que le devuelve). *Nina* está radiante de alegría por lo que decide contarle su secreto y hacerle un regalo especial que ella misma debe elegir. Pero este regalo es mágico ya que *Nina* es una experta en magia proveniente del Reino de la Magia (aunque no es que sea precisamente la mejor), cuyo verdadero nombre es *Nina Sakureiru*. Se ha infiltrado en el mundo de los seres humanos con sus padres, una humana y un mago, debido a que era una pésima estudiante en la escuela de magia y está realizando un proyecto de intercambio. Para realizar su magia se ayuda de un pequeño cofre y de su ordenador, con el que logra recopilar sus hechizos e incluso aprender nuevos ya que la pobre muchacha es bastante torpe en cuanto a magia se refiere.

Obviamente estas explicaciones a *Ayu* le suenan a paranoia, y pensando que todo se trata de una farsa, le pide a la chica lo más tonto y lo primero que se le ocurre, que es poder derrotar a *Hiroki Tsujiai*, el mejor jugador de tenis de la escuela, un chico encantador y simpático que es el mejor amigo de *Kaji*. *Nina* le ofrece una pequeña esfera de chocolate y en cuanto *Ayu* se la come, se convierte en un chico, con más fuerza de la que tenía pero no mayor destreza. Como resulta obvio, el partido de tenis no le va muy bien, ya que manejar el cuerpo de un chico no le resulta nada fácil. Además, debe aprender a controlar ese nuevo cuerpo ya que *Nina*, que comienza a demostrar su torpeza con la magia, no sabe cómo devolverla a su forma original. Pero cuando por fin vuelva a su estado original, la magia de *Nina* volverá a interferir en la vida de *Ayu* sin que la chica lo pretenda.

Así comienzan las aventuras de *Nina* y *Ayu*, dos nuevas amigas que acuden a un instituto llevando una vida normal y corriente de adolescentes con sus amores y desamores, pero cuyo gran secreto les complica la vida. Aparte de las aventuras mágicas, también tendrán las dificultades de los amores no correspondidos o malentendidos amorosos tan típicos de esta edad. En sus problemas con la magia siempre se verán metidos *Kaji* y *Tsujiaji*, quien, por cierto, no tiene reparos en reconocer que le encanta **Doraemon** al igual que a *Nina*. Además van apareciendo nuevos personajes como *Ryo*, el gato de *Nina* que habla y puede adoptar forma humana; *Akiho Hirota*, una bruja del Reino de la Magia que intentará conquistar el corazón de *Kaji* rivalizando con *Ayu*; *Yuta Kirishima*, un amigo de la infancia de *Nina* enamorado de esta...

Conforme van pasando los capítulos vemos cómo los intentos de *Nina* por ejercer adecuadamente su magia resultan bastante nefastos, com-

plicando con ello la vida de *Ayu* quien no desea más que gustarle a *Kaji*. El argumento resulta entretenido y muy divertido gracias a las equivocaciones de la pobre *Nina* cuando ejerce la magia, y además los enredos amorosos característicos de esta autora son muy graciosos, con grandes toques de humor y alguna que otra lagrimita.

Y así nació la magia

El anime de **Ultra Maniac** fue emitido por primera vez en Japón el 20 de Mayo de 2003 en la cadena nipona Animax, siendo una adaptación del manga de mismo nombre de la autora *Wataru Yoshizumi*, aunque con personajes nuevos e historias originales que no aparecían en el manga. Se trata del tercer título que la autora consigue que sea adaptado a anime, pues esto ya ocurrió con **Marmalade Boy** y con **Handsome Girl**, basada en el manga **Handsome na kanojo**.

El manga **Ultra Maniac** comenzó a publicarse en Febrero del año 2002 en la conocidísima revista Ribon Mascot Comics de la editorial Shueisha, y finalizó en Enero del año siguiente. Visto el éxito que los mangas de esta autora cosechan, no se dudó ni un instante en animar la historia, y así tenemos un anime compuesto por 26 capítulos, aunque previamente se realizó el OVA que fue presentado en el año 2002 en el Ribon Summer Festival. Por cierto, debemos decir que el último manga de *Wataru*, **Datte suki Nandamon**, comenzó a ser publicado en la Ribon 11 el 2 de Octubre de 2004.

El director del anime es *Masaki Shinichi*, conocido por otros animes como **Azuki-chan**, **Hikaru no go**, **Initial D second stage** o el hentai **Koihime**. El diseño de personajes corre a cargo de *Miho Shimogasa*, diseñador también del anime de **Gravitation**, **Cuttie Honey F**, **Sailor Moon** y de la tercera película de **Dragon Ball Z**.

Debemos destacar los magníficos openings y endings llamados *Kagami no naka* y *Hitotsu=Unmei Kyodotai* respectivamente, muy acordes con la serie. Ambos están interpretados por *can/goo*, grupo conocido por interpretar también los temas de los animes de **Sister Princess Re Pure** y **Sensei no ojikan**.

Cuenta con una calidad impresionante (que ya quisiera otro anime adaptado de esta autora...) gracias tanto al diseño de personajes, muy en la línea de la autora, con unos protagonistas muy detallados y expresivos, como a la animación y ambientación, con unos escenarios realistas y de gran belleza.

El argumento es divertido y con grandes dosis de humor, resultando muy entretenido y adictivo a la vez, ya que las historias no llegan a cansar. Es muy del estilo de **Escuela de brujas**, aunque se le da mayor importancia a los enredos amorosos y por tanto la magia, aunque está presente y es parte fundamental de la historia, lo hace en un segundo plano. Sin embargo, si cabe destacar algún fallo puede ser su falta de originalidad, tienes que ser muy nuevo en esto para que la historia te cuente algo que no hayas visto nunca.

Por partida doble

Como ya se ha dicho, Ultra Maniac nos llega por partida doble, en manga y en anime.

Si nos centramos en el anime, editado hace un par de meses en nuestro país, debemos destacar la calidad de la edición, bastante aceptable y muy en la línea de lo esperado. La serie completa se compone de cinco DVDs que engloban los 26 capítulos, a un precio bastante asequible de unos 15 euros (algún céntimo menos) cada uno. La edición contiene algunos extras interesantes como los diseños de los personajes o la sección de karaoke con los temas subtitulados para poder cantarlos. Además cuenta con un detallado libreto y un precioso póster a dos caras de **Chobits** y **Ultra Maniac**. Sin embargo, debemos darles un pequeño tirón de orejas por el doblaje, carente de emotividad en ocasiones y con cambios de voces entre varios episodios ya que, aunque no cambia el doblador, cambia la entonación con la que caracteriza al personaje, aunque este hecho no es generalizado, tan sólo en algunos casos concretos. Al igual que otras empresas dedicadas a satisfacernos con la publicación de mangas, Jonu Media ha decidido crear una nueva línea dedicada al público femenino llamada Shojo Anime. A ver con qué nuevas series nos sorprenden con esta línea.

Por otro lado, ahora centrándonos en el manga, la recién inaugurada editorial en nuestro país, Panini Manga, ha comenzado su andadura con la publicación de varios mangas (**Ichigo 100%** y **D´V** (*NdL: Y otros dos que sacarán inmediatamente después, y que a dia de hoy sólo conozco yo ^_^. A ver si para cuando hagamos las noticias ya he conseguido que me dejen poner los títulos*)) entre los que destaca precisamente **Ultra Maniac**. Tiene prevista su aparición en Febrero de este año y han pensado publicar los cinco tomos de unas 192 páginas aproximadamente, con una periodicidad bimestral y a un precio muy asequible, cerca de 7 euros (con algún céntimo menos).

Lágrima final

En conclusión, una magnífica obra que podemos disfrutar tanto en papel como en la tele, dedicada a los amantes del romanticismo así como de las historias de fantasía y magia, con un argumento entretenido para pasar un buen rato y empaparnos de entretenido manga, a ver si pillamos algo de magia con ello.

Eva R. Evrard

MEDABOTS

POR MIS PIEZAS, HAN VUELTO...

Los robots parecen estar de moda, y todo lo que tiene que ver con maquinitas con sentimientos tiene tirón. Así lo han debido pensar las altas esferas, pues las aventuras de Ikki Tenryo vuelven a nuestras cadenas televisivas, acompañado de cerca, como siempre, de Metabee.

Medabots no es un título desconocido en España, pero como siempre seguro que son muchos los nuevos aficionados que no la han oído nombrar nunca, por lo que mejor vamos empezando ya, que el espacio en esta revista no sobra.

Con dos cañones por banda

En un futuro no muy lejano, los medabots están a la orden del día, y raro es el chaval que no tiene uno. Estos son unos robots con diversas formas que, gracias a una medalla, cobran "vida" y sirven para luchar entre ellos. Las robobatallas, por cierto, son lo más natural del mundo, y no es de extrañar encontrarse con una paseando por la calle tranquilamente. Estas robobatallas sirven como calificaciones para los mundiales de robobatallas, donde cada país manda a sus tres mejores representantes para que den lo mejor de sí frente a los otros países. Pero esto es avanzar demasiado, y centrarnos en algo muy grande.

Si reducimos un poco nuestra amplitud de miras, veremos a nuestro protagonista, *Ikki*, un pobrecito desgraciado que no tiene medabot pues su economía no se lo permite. Desesperado, acude a la tienda de su amigo *Henry* a ver qué le puede ofrecer, y este le saca un modelo bastante antiguo, un KBT de los de antes. Evidentemente, el cacharro es sólo una carcasa sin conciencia, ya que la medalla no está. Pero el destino, la diosa fortuna o alguien debía querer que *Ikki* usara ese medabot, pues no mucho más tarde, en la rivera del río, nuestro protagonista encuentra una medalla tipo Kabuto, que funciona perfectamente. *Ikki* ya tiene medabot. Y el medabot ya tiene nombre: *Metabee*, un robot, como ya hemos dicho, modelo KBT con forma de escarabajo y con dos potentes cañones en la cabeza. La mezcla resultante de estos dos personajes es... bueno, cómo decirlo... Se nos han juntado el hambre con las ganas de comer. A cuál más cabezón, más protestón, más acusica, más quejica... Lo dicho, que los polos iguales se repelen. Sin embargo, rápidamente se convierten en muy buenos amigos, y su sincronización alcanza un nivel increíble, otorgándoles la victoria en más de una robobatalla.

Claro que, por supuesto, no todo queda ahí. Tenemos a nuestra misteriosa organización que opera en las sombras, los Robo Robos, un malvado grupo criminal que intenta hacerse con un elemento importante para dominar a todos los medabots: las medallas únicas. Estas medallas otorgan al medabot que la posee el poder de usar la medafuerza, un ataque potentísimo y devastador. Cuál es la sorpresa de *Ikki* cuando descubre que la medalla que encontró tirada en el río es, en efecto, uno de estos extraños ejemplares. Por tanto, tenemos a los Robos persiguiendo a nuestro protagonista con alevosía y mucha mala leche. Pese a todo, no es difícil deshacerse de ellos para nuestro protagonista... menos aún cuando cuenta con el apoyo de todos sus amigos.

La primera que hay que mencionar es *Erika*, una joven reportera que sueña con ser periodista profesional. Es amiga de *Ikki* desde muy pequeños, y lo conoce bastante bien, con

lo que sabe cómo ayudarle en diversas situaciones. Su medabot es una tipo sailor pacífica (si es que existen géneros en esto de los robots), llamada *Brass*. Como ya hemos dicho, no le mola eso de combatir, y es muy buena amiga de su compañera.

Para continuar con el plantel femenino de la obra, tenemos a *Karin*, una joven millonaria que los trae a todos loquitos. Su belleza encandila a *Ikki* hasta el punto de que *Erika* ha de intervenir en más de una ocasión. No obstante, ella, en su inocencia, no se entera de nada, y con toda su buena voluntad ayuda en todo lo que puede a nuestros protagonistas. Su medabot es del tipo nurse, se llama *Neutranurse* y es especialista en curas.

Por supuesto, todo héroe tiene un enemigo natural, una cara opuesta de una misma moneda. Hablamos ahora de *Koji*, un pretencioso y arrogante muchacho que no para de enfrentarse a *Ikki*. Con todo, es un gran amigo del protagonista, y no duda en echarle un cable cuando lo necesita. Sobra decir que también va tras las faldas de *Karin*. Su medabot es del tipo dientes de sable, y se llama *Sumilidon*. Es un trasto duro de pelar, y como se descubre más adelante (ojo a los que no quieran destripes), también posee una medalla única, aunque le cuesta mucho descubrir su medafuerza.

Luego tenemos al ya mencionado *Henry*, alguien que guarda muchos misterios. En apariencia es el dueño de una tienda normalucha, pero la realidad es bien distinta. Aviso contra destripes, aunque tampoco es que sea un secreto increíble... de hecho, se ve a la legua: *Henry* es, en realidad, el *Fantasma renegado*, un medaluchador que aparece cuando se le necesita para combatir el mal. Una vez desaparece el *Fantasma renegado*, reaparece como *Medaluchador espacial X*, otro tipejo que ayudará anónimamente a *Ikki* a recorrer su camino como medaluchador. Su medabot es también del tipo KBT, un hércules beetle llamado *Arcbeetle*, con un poderosísimo rayo destructor como arma principal.

Siguiendo en esta línea, tenemos otra banda de "malhechores", que en realidad no es más que un grupito de pandilleros con ganas de gresca con un corazón que no les cabe en el pecho: Los piratas. Su líder es *Samantha*, una chica con muy mal genio y muy dura, pero también muy valiente y decidida. Su medabot es *Peppercat*. Los otros dos miembros de la banda son *Spike*, un medaluchador bastante negado, que se encuentra a la cola de la lista de medaluchadores de Japón (es el peor), pero que sabe cómo animar a sus amigos. Su medabot es *Cyandog*. El segundo miembro es *Sloan*, compañero de *Totalizer*. Tampoco es que tenga mucha relevancia en la serie... pero bueno, ahí está.

Ya para terminar, cabe mencionar a *Rokusho*, un medabot solitario que vaga en busca de venganza hacia aquel que mató a su compañero humano. Al más puro estilo samurai, ayudará en más de una ocasión a los protagonistas, aunque a veces también será un incordio, no llegando nunca a ponerse del lado de los malos.

¡Ah! Y que no se me olvide, nos queda el *Sr. Árbitro*, un personaje interesante que aparece siempre que se establece una robobatalla. Nadie sabe de dónde sale o cómo aparece, pero si no está él presente, la robobatalla no es oficial. En fin, una ida de olla de los creadores.

Por supuesto, hay muchos más personajes que irán apareciendo a lo largo de la serie, bien en forma de aliados, bien en forma de enemigos duros de pelar (como por ejemplo *Viktor* en las finales de los mundiales con su medabot *Warbandit*).

Y venga, que terminamos

Pues como muchos sabréis, se ha estrenado en España la segunda temporada de esta serie, con un malo principal llamado *Kam*, un crío extremadamente malvado con graves indicios de psicopatía. Al ser multimillonario se cree que puede hacer lo que le dé la gana, y crea unos medabots especiales llamados kilobots, prácticamente invencibles.

Para dar más jugo al asunto, podemos decir que es una serie que se ha arraigado mucho en nuestro país, con lo que no es nada difícil encontrar la mercadería habitual, esto es, muñecos, figuras, juguetes o incluso videojuegos relacionados con la serie.

No dejéis pasar la oportunidad de cazar la serie... aunque la calidad de dibujos no os atraiga al principio (muy cercana al estilo "muy bien mal dibujado" encabezado por **Shin Chan**), pronto descubriréis que la animación y la trama merecen la pena. Un saludo medaluchadores.

Rubén (aka **Neorub**)

one piece

En busca de un gran tesoro

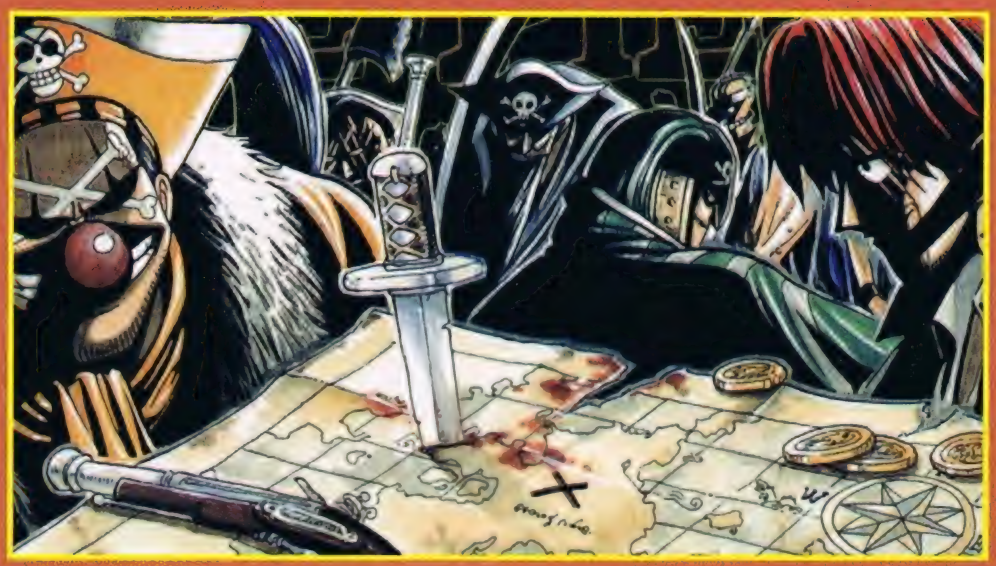
Sí, queridos amigos y amigas frikis: One Piece está en auge en España en estos momentos. Por si os sabe a poco la edición del manga en nuestro país por parte de Planeta, ahora Tele5 vuelve a reemitirla para deleite de todos los aficionados a la serie. Ya hace años Planeta sacó al mercado una edición en comic-book de la serie, pero ha sido ahora, con la emisión del anime, cuando se ha producido el verdadero boom del título. ¿Que no conocéis todavía a la tripulación pirata más alocada de todos los tiempos? Pues tranquilos, porque aquí en Minami nos encargamos de solucionarlo con este dossier.

One Piece es otra muestra más de la increíble variedad de temáticas que pueden abarcar los manga, desde las más románticas hasta las más alocadas y sin sentido. En esta ocasión se nos narra una historia de piratas marinos, aquellos que durante muchos años gobernaron por entero los mares. Abrid bien los ojos y aguzad el oído, porque vamos a embarcarnos en una gran aventura...

¡Quiero ser el rey de los piratas!

Por encima de todos los piratas existió un hombre, el llamado rey de los piratas, *Gold Roger*. Muchas, muchísimas personas, pudieron comprobar ya hace años su decapitación, en la cual este pronunció unas palabras antes de morir: "Todo mi tesoro está escondido en el mar. Se lo quedará aquel que sea capaz de encontrarlo". Y ese tesoro es ni más ni menos que el One Piece, que da nombre a la serie, y lo aquí narrado es el prólogo de la historia. Por lo que os podréis imaginar, el One Piece debe ser un enorme tesoro, que hará rico y poderoso a aquel (o aquella) que lo encuentre, por lo que va a ser algo disputado a vida o muerte entre los piratas. Pero esto no ha hecho mas que empezar, situemonos ahora en la actualidad.

El capitán del sombrero de paja *Shanks el pelirrojo* se encuentra descansando con toda su tripulación pirata en una aldea costera abasteciendose de provisiones (de hecho, ya hace un tiempo que ha tomado el pueblo como su propia base). Y con ellos está siempre *Luffy*, un despistado niño que quiere embarcarse con ellos y



ser pirata sea como sea (pero *Shanks* no le deja, porque considera que todavía es demasiado pequeño). Cuando ambos se encuentran tranquilamente charlando en un bar -y *Shanks* no deja de chinchar a *Luffy*- el chico come por error una fruta diabólica goma-goma, que hará que su cuerpo se torne totalmente elástico y le impida nadar de por vida. Ante la sorpresa de todos, el chico continúa como si nada hubiera pasado. Y nada pasaría si no fuera porque entran al bar unos bandidos con ganas de bronca, que se meten con *Shanks*, toda su cuadrilla, y el pobre chaval, burlándose de su cuerpo de goma. Pasado un rato, cuando ya todo está en calma y no ha pasado afortunadamente nada, *Luffy* se despide de sus amigos piratas, que se marchan de la villa, lamentándose porque *Shanks* ha sido incapaz de reaccionar ante los bandidos (ya que cree que un pirata ha de ser más valiente). Posteriormente vuelve al bar, donde otra vez están los mismos bandidos, que se ríen de nuevo de él y empiezan a darle una paliza. Como no tienen piedad, no se lo piensan dos veces y deciden matarlo, pero por suerte reaparece *Shanks* con toda su tripulación y acaban con los bandidos. El cabecilla consigue escapar atemorizado y se lleva consigo a *Luffy* para ahogarlo, pero de repente aparece un enorme monstruo marino y se come de un bocado al bandido, por lo que *Luffy* está completamente perdido. Hasta que *Shanks* le salva de nuevo la vida y hace huir al monstruo sólo con mirarlo. *Luffy*, impresionado ante la grandeza de *Shanks*, decide seguir sus pasos, aún con más ganas de antes.

Diez años después, un crecido muchacho de goma reaparece, con ganas de formar su propia tripulación y conseguir ser el rey de los piratas. *Luffy* se embarca... y así comienza esta gran aventura.

Navegando en papel

Llegar y besar el santo. Así podría definirse la meteórica carrera de *Eichiro Oda*, el creador de **One Piece**, uno de los mangakas más jóvenes pero también más reconocidos en Japón. Y es que decir que el volumen 24 de **One Piece** batió todos los récords de ventas en manga no está al alcance de cualquier serie. El anterior título que había alcanzado las cifras más altas de ventas fue el número 23 de **Slam Dunk**, que era toda una fiebre en el país del sol naciente, por lo que podéis imaginar el éxito del manga de *Oda*. Admirador de *Akira Toriyama* y amigo de *Nobuhiro Watsuki*, autor de **Rurouni Kenshin**, con tan sólo 17 años recibió el premio Tezuka por su obra **Wanted**, con la que saltó a la fama. Fue en el año 1996 cuando vio la luz **Romance Down**, predecesora de **One Piece**, serie que finalmente fue publicada en 1997 en el Shonen Jump, la misma revista que editó títulos como **Dragon Ball**, **Saint Seiya** y **Captain Tsubasa**, casi nada. Pero no nos despistemos, hablemos del manga en sí.

Para los que no hayan visto todavía la versión en papel, decir que el estilo de este mangaka es simple tanto en personajes como en fondos; pero en cambio tremendamente dinámico y efectivo para las escenas de lucha. Los diseños de personajes son realmente originales, por lo que si veis algún dibujo de este autor, sabréis identificarlo rápidamente como suyo. El autor afirma además que algunos de los nombres de los personajes más importantes de la serie se corresponden con los nombres de piratas que existieron en la realidad (y es que el autor, además de sentir gran aprecio por el anime **Vickie el vikingo**, es también un gran fan de la temática pirata y toda la leyenda que les rodea).

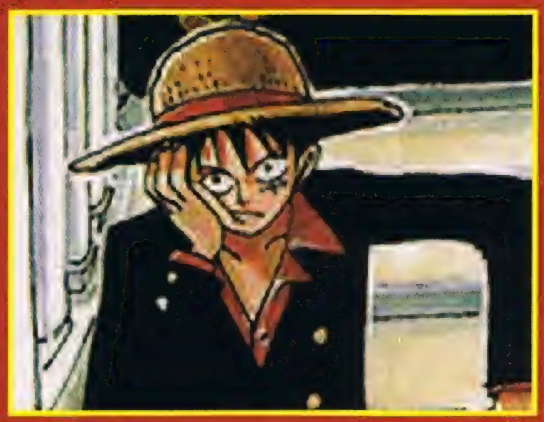
¿Acabará algún día *Eichiro Oda* su serie? Está claro que tarde o temprano habrá de darle fin, pero al igual que muchos otros mangakas, ha de ser realmente difícil acabar con la serie que tanto éxito te está reportando. *Akira Toriyama* no ha levantado cabeza desde **Dragon ball**, *Watsuki* no ha vuelto a crear otro éxito como **Rurouni Kenshin** (por citar un par de autores más recientes)... Esperemos que no le pase lo mismo al bueno de *Oda*.

Luffy paseando en tu televisor

Lo que muchos y muchas de vosotros conoceréis de **One Piece** seguramente es el anime, que como sabréis Tele5 empezó a emitir ya hace un tiempo y ahora por fortuna ha vuelto a reponer la serie desde el pasado domingo 23 de enero a partir de las 7.30-8 h de la mañana los fines de semana.

Sobre el anime en sí, comentar que la productora, Toei, ha procurado que el resultado final fuese muy parecido al manga. Algo que no le ha costado demasiado al estudio encargado de animes de acción como **Dragon Ball** o **Saint Seiya**.

Estrenada en 1999, la serie está obteniendo un gran éxito en Japón, con más de cinco temporadas a estas alturas -220 episodios en total, que serán más para cuando leáis esto- y una enorme recopilación de DVDs. Es por ello que han aparecido hasta el momento un par de especiales de TV de Production IG y 5 películas de la serie (de la Toei), con un argumento paralelo al de la misma y nuevos enemigos (y ya está en preparación la sexta, que los japoneses podrán disfrutar esta misma primavera). Técnicamente no es una gran maravilla comparada con otras series de última generación, y aunque la animación es fluida, no pasa de ser la típica en un anime medio. Eso sí, se puede apreciar una gran evolución en la animación desde los primeros episodios hasta la actualidad. Pero no es lo mejor la animación en **One Piece**, eso lo sabemos todos (personalmente para mí es la historia y el carisma de sus protagonistas). El diseño de personajes por su parte es bueno, pero mucho mejor en el manga. Con esto quiero decir que el manga es mejor, ya que además es lo primero que apareció en el



mercado, pero el anime también es excelente (si te gusta la versión en papel, te gustará la televisiva). La música (que os comentamos más adelante) es otro de los puntos fuertes de la serie. Estos son los openings y endings aparecidos hasta el momento, de gran calidad e ideales para cualquier karaoke friki.

Openings:
We are!
Believe
Hikari E
Bon Voyage
Kokoro no Chizu

Endings:
Memories
Run Run Run
Watashi ga iru yo
Shouchi no Suke
Before Dawn
Fish
Glory- Kimiga iru Kara
Shining Ray
Free Will
Faith
A-Z
Tsuki to Taiyou
Dreamship
Mirai Koukai

Me gustaría comentar otro aspecto sobre el anime antes de pasar a hablaros en profundidad de los personajes, una opinión que se está extendiendo como un virus entre cierto sector de aficionados. Hay quien dice que para emitir el anime tal y como lo han traído, censurado y "mal" doblado, es mejor que no lo hubiesen hecho, es decir, que hubiesen dejado la serie en Japón. Además, esos frikis son "guays" porque conocen la serie antes de su salida en España y cuando todo el mundo la conoce, no pueden seguir viéndola porque dejarían de serlo (veremos si ocurre lo mismo cuando se emita **Naruto** también, que ahora sólo la ven los frikis). Pero... ¿de verdad que estos aficionados piensa antes de decir cosas así? ¿No se dan cuenta de que gracias a la emisión del anime hemos podido disfrutar de nuevo del manga y disfrutar de la llegada de la mercadería? Desde luego, está claro que ciertas personas no se dan cuenta de que a veces echan piedras sobre su propio tejado.

Una tripulación... ¿o una panda de locos?
Exactamente eso es lo que pensaréis de los tripulantes de la Going Merry. Aquí os comento los primeros y más importantes, para no destripar nada. No podemos nombrarlos a todos ya que en el universo **One Piece** hay tantos (y tan carismáticos) que haría falta una revista entera para explicar detalladamente cada uno.

Monkey D. Luffy: El chico del sombrero de paja se comió una fruta demoniaca de pequeño que le impide nadar de por vida, pero en cambio lo dotó de un cuerpo de goma que puede manejar a su antojo. Es realmente testarudo y quiere convertirse sea como sea en el rey de los piratas, aunque sepa que si cae al agua ya no tiene nada que hacer. Su gran ídolo es *Shanks el pelirrojo* y de hecho lleva el sombrero que él mismo le dio cuando era pequeño; aunque *Shanks* no le dejó embarcar con él debido a su corta edad, su sueño de ser pirata nunca se desvaneció. *Luffy* es realmente fuerte y gracias a su increíble cuerpo elástico realizará todo tipo de poderosos ataques (que no le impiden acabar las batallas siempre hecho polvo xD). Confía mucho en sí mismo, quizá como contrapartida a su escasa inteligencia (su cerebro a veces sólo piensa en la comida). Se convertirá rápidamente en el capitán de su alocada tripulación, que navega en la llamada Going Merry. Su cabeza está valorada en 100 millones de *berris* actualmente.

Rolonoa Zoro: El espadachín de la tripulación, aunque al principio no quiere unirse a *Luffy* porque él mismo se considera un cazarrecompensas y no un pirata. Este singular personaje de pelo verde tiene un claro objetivo: llegar a ser algún día el mejor con la espada. Al igual que *Luffy*, es bastante cabezota y en su mente sólo hay lugar para tres cosas: dormir, comer y entrenar. Lleva consigo 3 katanas -una de ellas en la boca- que le convierten en un temible enemigo muy a tener en cuenta. Marcado por su pasado, *Zoro* va camino realmente de convertirse en el mejor espadachín del mundo, pero cuando se embarca hacia el One Piece descubre que no es el único que maneja bien la espada... Su cabeza está valorada en 60 millones de *berris*.

Nami: La cartógrafa del grupo y robatesoros es una mujer que se mueve únicamente pensando en las recompensas y el dinero. Cada dos por tres está chillando a sus compañeros, porque pasan de todo y no se preocupan ni por saber hacia dónde se dirige el barco o si quedan suficientes provisiones. Aunque al principio ella misma afirma que odia a los piratas, se une al chico de goma y su amigo por su propio interés. Es la única que tiene también nociones de navegación y aunque es mucho menos fuerte que sus compañeros, no se defiende del todo mal con su barra de hierro.

Usopp: El mentiroso más rápido de todos los tiempos. Carece de alguna habilidad especial y lo que mejor se le da es hacer uso de su tirachinas. Se supone que poco a poco irá aprendiendo la habilidad de su padre, un excelente pistolero que también es pirata -de la tripulación de *Shanks*- y utiliza los cañones. Pero *Usopp* es más bien un personaje peculiar que prefiere esconderse de sus enemigos y salir corriendo cuando es necesario.

Sanji: El cocinero del grupo. *Sanji* pierde la cabeza por todas las mujeres guapas (en especial por *Nami*) y tiene un carácter de lo más mujeriego. No sólo es un as en la cocina, también domina como nadie el arte de dar patadas, y es increíblemente fuerte. Sabe cocinar y luchar gracias a su maestro y mentor, que le salvó la vida de pequeño a costa de su propio físico. Siempre intenta que los demás no devoren su comida para que así la saboreen mejor (algo muy difícil de conseguir) y cada dos por tres está peleando con *Zoro*.

Tony Tony Chopper: El médico de la tripulación es en este caso un reno muy humano. Su

apariencia mitad humana-mitad animal se debe a que de pequeño comió otra de las frutas diabólicas y su cuerpo sufrió las terribles consecuencias. Pese a que puede parecer el más débil de la tripulación, su fiera transformación lo dota de una terrible fuerza. En el pasado fue rechazado por los suyos, que le consideraban demasiado raro, y acogido por un doctor algo extraño (y loco xD) también. En la actualidad viaja con la tripulación de *Luffy*, que lo aceptó tal y como era.

Nico Robin: Al principio *Robin* le pregunta a *Luffy* si puede embarcarse con él, ya que es una fugitiva que huye del gobierno, y *Luffy* responde afirmativamente. Procede de una importante familia de arqueólogos y de pequeña también comió por error una fruta demoníaca con la que puede crear nuevas miembros independientes de su cuerpo. *Robin* es una mujer callada y misteriosa que siempre sonríe de manera un tanto triste y enigmática; aunque siempre ayuda a la tripulación con sus habilidades, *Zoro* no se fía completamente de ella. Su cabeza está valorada en 79 millones de *berris*.

Shanks el pelirrojo: La inspiración pirata de *Luffy*. *Shanks* es un hombre alegre y despistado que parece no darse cuenta de las cosas, pero que en realidad es mucho más poderoso de lo que aparenta (y también su tripulación). De hecho tan sólo podemos verlo en la primera parte de la serie, pues tarda mucho en volver a aparecer, y todos esperan el día de su reencuentro con *Luffy*. *Shanks* le salvó la vida al muchacho de goma cuando era pequeño y le dio su sombrero de paja, para que algún día pudiera devolvérselo siendo ya todo un pirata.

Gold Roger: El rey de los piratas, reconocido por todos. No se conocen sus hazañas todavía, pero suponemos que era también muy fuerte (de hecho, dice la leyenda que acumuló fama, riqueza y poder). Su increíble tesoro, el One Piece, está escondido en algún lugar de los mares, y es el objeto de deseo de todos los piratas. Pero hay quien duda incluso de que esté realmente muerto, porque si era tan poderoso, no se habría dejado capturar tan fácilmente... Habrá que esperar para ver qué tiene pensado contarnos el autor al respecto.

Lady Arbida: Presumida como nadie y fea como pocas. La malvada capitana *Arbida* tiene atemorizada a toda su tripulación, que le sigue fielmente por miedo a su porra de hierro. Es el primer contacto pirata "real" de *Luffy* en su aventura, pero eso no le impide el meterse con ella por su horrible aspecto. Dicho y hecho, se enzarzarán en una pelea en la que el chico de goma tiene todas las de ganar. Pasado un tiempo en la serie, mantendrá una relación muy especial con el capitán pirata *Buggy*, cambiando completamente, volviéndose más poderosa y guapa.

Buggy: El pirata *Buggy* comió otra de las frutas prohibidas del mar, Bara-Bara, y acabó convirtiéndose en un engendro capaz de dividir su cuerpo en tantas partes como quiera. Vestido como si fuera un payaso, es uno de los piratas más buscados al principio de la serie, y enseguida luchará con *Luffy* (aunque su final sea un tanto cómico xD). Detesta que se metan con su enorme narizota y en el pasado fue compañero de tripulación de *Shanks*, el cual siempre lo ponía rojo de rabia con su infantil actitud.

Niño, come fruta que es sana

Pero no todas las frutas son sanas, o al menos, las que podemos encontrar en **One Piece**. Mención especial merecen las frutas diabólicas en la serie, ya que los enemigos más poderosos han comido alguna de ellas, adquiriendo cierto tipo de habilidad o poder. Y es que existen

diferentes variedades de fruta del diablo, que se dividen entre las que provocan algún trastorno en el cuerpo -como al protagonista-, las que transforman animales en humanos (parcial o totalmente) y viceversa; y las más poderosa de todas, la que permite al que la ha comido transformar su cuerpo a su antojo y convertirlo así en una peligrosa arma, sea arena, fuego, etc. Así por ejemplo, encontramos que *Luffy* comió la fruta goma-goma y *Buggy* la Bara-Bara. También existen otras -cada vez son más- que otorgan otros poderes como el tener un cuerpo resbaladizo, de humo, explosivo, hacer copia... y un sinfín con nombres cada vez más dispares. El mérito lo encontramos en personajes como *Zoro*, *Ojos de Halcón* o *Sanji*, personas más o menos normales (y digo "normales" porque son realmente fuertes) que logran vencer a otros enemigos que sí han ingerido la fruta diabólica.

Toneladas de mercadería

Es una regla que no falla en el mundo del manganime (y ya de paso, en el del ocio en general): serie de éxito, serie con innumerable cantidad de merchandise. Existe de todo: pósters, calendarios, relojes, cojines, libros de ilustraciones -Color Walk 1 y 2, del propio *Oda* y el Log book, del anime- peluches, figuras articuladas y sin articular, e incluso fideos y curry de **One Piece**... y por supuesto esto no es lo único.

Los videojuegos también son un filón importante, y de hecho han salido a la venta un total de 13 títulos, para plataformas como PSX, PS2, Game Boy Advance, Game Cube y Wonderswan, todos ellos títulos de Bandai. El título más conocido por experiencia es "**One Piece: Grand Battle**", del que ya han salido tres partes, tanto para la máquina de Sony como para el cubo de Nintendo. Se trata de un juego donde los personajes aparecen en *super-deformed* y utilizan su repertorio de ataques especiales para vencer al adversario. Digo el más conocido, pero ni mucho menos el mejor título, que personalmente considero que es el **Treasure Battle**, a lo **Mario Party**. Pero quizá la mayor alegría en este apartado nos la dado **One Piece: Round the Land**! el segundo título que ha salido a la venta sobre la serie en nuestro país (el primero fue **Grand Battle**, para PSX, y salieron muy pocas unidades a la venta). Pese a que **RTL** no es un juego revolucionario, pues se trata de un simple plataformas en 2'5 dimensiones, si eres fan de **One Piece** y buscas un título fácil y adictivo, esta es una buena compra. Además de su bajo precio -30 euros- contiene las voces en japonés y está subtitulado en español. Entre el resto de títulos, encontramos algunos como **Oceans Dreams** (PSX) **Grand Battle Swan Colosseum**, **Going Baseball** , **Treasure Wars**, **Chopper no daibouken**, **Niji no Shima Densetsu** o **Mezase: King of Berry** entre otros, todos ellos para Wonderswan.

No podemos dejar de lado tampoco las bandas sonoras del anime aparecidas el momento, pues **One Piece** cuenta con una música de gran calidad y que le viene como anillo al dedo a la serie (además de los excelentes openings y endings). He aquí el listado de estas recopilaciones, nada difíciles de encontrar para comprar, mejor a través de internet:

- Music & Song Collection
- Song Collection
- Music & Song Collection 2
- Music & Song Collection 3
- The Adventure in Nejimaki Island: Music File
- MUSIC & BEST SONG Collection
- BEST SONG COLLECTION
- GRANDBATTLE!2 Music & Song Collection
- Character Song Album
- Chopper Kingdom on Strange Animal Island: Music Collection

Un tesoro... comercial

No os voy a engañar: **One Piece** es una serie comercial. ¿Significa eso que ya no vale la pena? Para nada. Simplemente, que sea comercial quiere decir que tiene una serie de elementos que la clasifican como tal y que, por lo tanto, está pensada para arrasar en el mercado: personajes carismáticos, una música pegadiza, un desarrollo fácil de seguir y adictivo, las citadas toneladas de mercadería... Algo parecido a fenómenos como **Naruto** (de hecho, en Japón ambas series están a la par en cuanto a éxito). A mí me encanta **One Piece** precisamente porque es una serie sencilla, sin más pretensiones que la de hacer pasar un buen rato al lector/espectador. Si os gusta **Dragon Ball** o **Naruto**, seguramente os guste **One Piece**, porque luchas salvajes hay a porrillo aquí también. Eso sí, las aventuras de la tripulación del sombrero de paja contienen mucho más humor y son más alocadas (a saber qué es lo que toma el autor cuando crea esos extraños personajes xD).

Si todavía no habéis visto nada de la serie, ahora es vuestra oportunidad, disfrutando del excelente anime en Tele5 o acercándoos a vuestra librería especializada a haceros con el manga editado por Planeta. Abstenerse detractores del shonen ^-^

Pedro López [Sirinae]

Magister Negi Magi

Métanse en la coctelera Harry Potter y un playboy, agítese con energía, y...

El mes pasado hablamos de Ai Ga Tomaranai (Ai Love You en la edición americana), manga anterior a Love Hina de Ken Akamatsu, así que lo suyo es que, tal y como prometimos, ahora repasemos una obra posterior del autor.

Bien, situémonos. El amigo *Ken* decidió tomarse un año libre tras finalizar **Love Hina** para así poder dormir y comer decentemente y para considerar las premisas de su siguiente obra, por lo que sería en 2003 cuando su equipo vuelve a la carga con **Magister Negi Magi** (Negima a partir de ahora), también publicado en el famoso Shonen Magazine, y que está siendo publicado (hay cuatro tomos en el mercado) por Del Rey Books.

¿Más de lo mismo?

A juicio de cada cual, pero es indudable que en **Negima** encontramos puntos en común con **Love Hina**, siendo el más evidente el de "chico que vive rodeado de bellezas". Y es que *Negi Springfield* es un nuevo profesor que es enviado a Japón a enseñar inglés en la Academia Mahora, un complejo educativo de inmensas proporciones (con un sospechoso parecido con Venecia y otras ciudades italianas) y considerada reputación. Pero hay dos importantes factores a considerar, el primero es que *Negi* es muy mono y todas las alumnas lo adoran, y el segundo es que es un mago de tan sólo 10 años, un prodigio que tendrá que enfrentarse al reto más difícil de su vida: controlar a las 31 alumnas al mismo tiempo que oculta sus poderes mágicos.

Vampiros, robots y otras hierbas

A medida que avanza la historia *Negi* deberá enfrentarse a retos de todo tipo que desafían sus dotes de profesor y mago: desde sobrevivir en el dormitorio femenino a combatir con vampiros y cyborgs, magos rivales, y todo tipo de criaturas, aventuras en las que contará con la ayuda de alguna de sus alumnas y en las que vamos descubriendo la naturaleza de los poderes del pequeño hechicero amén de ver evolucionar a los personajes. Así por ejemplo *Asuna Kagurazaka*, una alumna vital, peleona y que al principio no puede ver a *Negi* ni en pintura, acaba siendo su mejor aliada tras descubrir que pueden ayudarse mutuamente.

Debemos tener en cuenta que tras **Love Hina** *Akamatsu* puso el listón muy alto, ya que todas las residentes de Hinata tenían una personalidad definida que va evolucionando a lo largo de la obra, lo que creó un fuerte lazo de emotividad con los lectores. En **Negima** tenemos una serie de personajes clave que articulan las tramas de la historia y sientan las bases de la acción, y en torno a este núcleo pivotan el resto de las alumnas de *Negi* y otros personajes. Así, cada alumna es descrita con precisión, y determinados capítulos del manga se centran en la interacción de *Negi* con un pequeño grupo o una sola alumna en particular. A medida que avanzan los volúmenes los rostros se vuelven familiares, y resulta sencillo asignar una característica definitoria a estos personajes no tan secundarios.

La clásica excusa de los baños termales

Y es que un manga de *Akamatsu* sin chicas en ropa interior, con pequeñas toallas cubriendo sus cuerpos, o directamente sin ellas, no es lo mismo. En **Negima** las chicas viven en un complejo residencial con unos baños que parecen un parque acuático y que visitan frecuentemente, incluso haciendo bromas sobre su anatomía y el tamaño de sus encantos. Piscinas, gimnasios, y las excursiones a baños termales, lagos, etc., no son infrecuentes. Además, por si creíais que la inventiva de excusas del autor para mostrar la lencería de sus personajes había flaqueado, no os perdáis el detalle de que cada vez que *Negi* estornuda lanza una descarga mágica que levanta e incluso desintegra la ropa de las féminas que tiene delante.

Y si en **Ai Love You** hacíamos referencia al dibujo como un elemento que todavía tenía que madurar, en **Negima** el grafismo conserva la expresividad de **Love Hina** pero con un acabado de fondos, un detalle en los personajes y un cuidado en las texturas realmente fascinante. La narrativa sigue siendo fluida, combinando perfectamente la acción de los hechizos y los combates con otros momentos más emocionales. El humor, aunque no es tan frecuente ni tan absurdo como en **Love Hina**, está siempre presente a lo largo de todos y cada uno de los capítulos del manga.

Aunque la aventura prevalece sobre otros elementos de la trama, el hecho de que *Negi* sea tan mono y tan tierno lo convierte en blanco de la adoración y los achuchones de sus alumnas, creando como es obvio una cierta tensión amorosa. Además, el choque de personalidades entre los personajes principales e incluso secundarios crea todo tipo de situaciones a las que *Negi* deberá hacer frente de la mejor manera posible sin perder la compostura y sin revelar su naturaleza mágica.

Una ducha rápida y fuera

En definitiva, **Negima** cuenta con un guión lleno de acción, humor y aventura, todo ello acompañado de un dibujo detallista que no pierde fluidez o expresividad, convirtiéndolo en una lectura deliciosa, imprescindible para todos los que disfrutaron **Love Hina**.

Isadora y Ozaki

Ranma 1/2

¡Ha vuelto nuestro chico...! eh... chica... bueno, da igual.

Vuelve Ranma ½, la serie que consagró en España a Rumiko Takahashi, que divirtió (y divertirá) a generaciones enteras de otakus, y que se ganó por méritos propios el título de "serie legendaria" tanto en nuestro país como en el mundo entero.

Ya hacía tiempo que nada nuevo se olía por las orillas del mar **Ranma**. Sin embargo, los eventos seguían viendo a numerosos aficionados disfrazados de dicha serie; las tiendas seguían teniendo material; y, en definitiva, la gente seguía sin olvidar tan importante título.

Y aquí está, de nuevo en nuestros quioscos y tiendas especializadas para hacer las delicias de grandes y pequeños. Los que se inician en el mundillo, los que llevan años, los que vieron la serie de pequeños, los que sienten curiosidad... todos ellos tienen su cabida aquí. No os perdáis que el viaje ha comenzado.

Empezamos por la autora

El nombre de *Rumiko Takahashi* es sin duda uno de los más escuchados y venerados a lo largo y ancho del panorama manganime. No es de extrañar, pues, que sus obras sean de las más famosas que podemos encontrar. Vamos a hacer un repaso a las más conocidas.

Primero tenemos que hablar, por supuesto, de uno de los demonios que mejor se han sabido adaptar a la demanda del público español. Por supuesto, se trata de **Inu Yasha**, serie que desde hace un tiempo se puede ver en diversos canales autonómicos, y que en España está siendo publicada en su formato manga por ediciones Glénat dentro de su colección Shonen Manga, con un formato de 192 páginas en blanco y negro y periodicidad mensual. En ella, *Rumiko* (desde 1996 y con un total de 37 tomos, por cierto) nos cuenta la historia de

Kagome, una muchacha estudiante de nuestra época que sin comerlo ni beberlo salta hacia el pasado, descubriendo que desciende de los sacerdotes protectores de la gema Shikon, que posee poderes extraordinarios. Allí, conoce a *Inu Yasha*, un semi-demonio que ya robó la gema en el pasado.

Pero aunque **Inu Yasha** es su obra actual más conocida, son muchas, muchas más las que tiene en su haber, algunas tan famosas o más que la recién mencionada.

Por ejemplo, retrocediendo hasta los 80 encontramos la mítica **Maison Ikkoku**, que con un total de 14 tomos nos cuenta la historia de una residencia, la Ikkoku, donde tenemos a una serie de catastróficos inquilinos. *Yusaku Godai*, un estudiante fracasado, se enamora de la nueva encargada, *Kyoko Otonashi*, y a partir de ahí todo empiezan a ser líos apadrinados por las "buenas" acciones de sus compañeros de edificio: *Tetsuya*, la señora *Ichinose* o *Akemi*. Esta serie, de las obligadas en el mundo del manganime, ya fue debidamente tratada en Minami hace unos meses, y el manga está siendo publicado en la actualidad por Glénat. Por supuesto, también cuenta con su propia serie de animación (más extras), con un total de 96 episodios en su haber (parte de los cuales se emitieron en España en Antena3 allá por cuando sólo algún que otro dinosaurio como el jefe se acuerda bajo el título de **Juliette Je T´aime**).

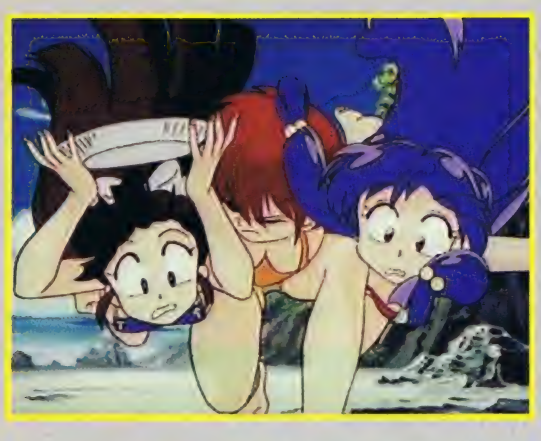
También habría que hablar de **Urusei Yatsura** (**Lum** o **Lamu** en España, pues el anime se ha emitido por varios canales autonómicos). En esta ocasión se nos cuenta la historia de *Ataru Moroboshi*, un pobre desdichado que es seleccionado al azar entre toda la humanidad cuando los extraterrestres deciden invadir la tierra para dar una oportunidad a la raza humana de salvarse haciéndole participar en un juego alienígena. Pero resulta que su rival es la hermosa princesa *Lum*, y pronto surge la llama romántica, pues inexplicablemente esta belleza extraterrestre se enamora de semejante palurdo. Eso sí, el mucho romanticismo de la serie se ve eclipsado en todo momento por el conocido humor absurdo de esta autora, que en esta historia hay a raudales. El manga fue parcialmente editado por Planeta hace la tira, y ahora se dice que Glénat anda detrás del título. Aparte, a los 195 episodios del anime hay que sumar alguna que otra peli y tal.

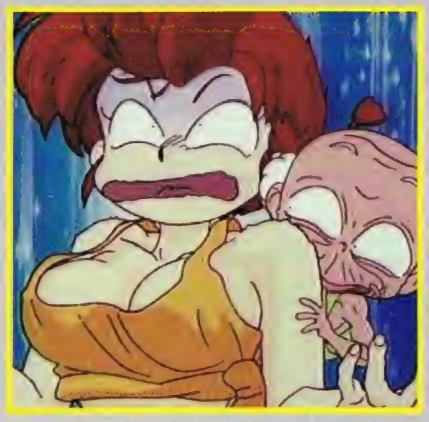
Y por supuesto muchísimo más, que no mencionamos por falta de espacio pese a que como esta autora es de las sagradas aquí se ha traído la práctica totalidad de su obra (casi toda de mano de Planeta). En fin, como veis, tenemos entre manos a una de las autoras más productivas de la historia del manga.

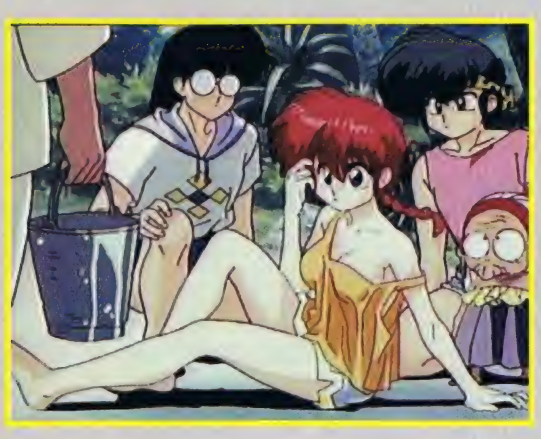
Como datos personales de la autora, podemos decir que nació en 1957, y que comenzó sus andanzas artísticas en la escuela Gekiga son-Juku. Es en 1975 cuando se publica su primer trabajo en la revista del club de manga de su instituto, **La estrella del polvo inútil** (**Kyojin no Hoshii**). En 1978 da su primer salto al mundo de los concursos, ganando el que organiza la editorial Shôgakukan con una historia corta: **Katten Yatsura**. Su siguiente paso es la creación de **Urusei Yatsura**, seguida en dos años por **Maison Ikkoku**. Ya en 1987 da a luz la serie que nos ocupa, y sin duda su serie estrella: **Ranma ½** . Así, compagina varios trabajos con estas publicaciones, hasta que en 1996 publica su siguiente éxito, ya mencionado: **Inu Yasha**. Y aún no ha dicho su última palabra; volverá a sorprendernos, no os quepa duda.

Vamos con nuestro muchacho... muchacha... en fin -_-

Pues como ya hemos dicho, **Ranma** nace en 1987 entre las páginas de la Shonen Sunday. La historia es peculiar: *Ranma Saotome* y su padre, *Genma*, sometidos a un riguroso entrenamiento, deciden probar suerte con un campo de prácticas de los más temibles de toda china: la zona de los lagos de jusenkyô. Sin pararse a pensar en por qué motivo es tan dura esa zona, ambos, a cuál más testarudo, se ponen a luchar sobre los lagos, con tan mala suerte que *Genma* cae en uno de los lagos, para salir transformado en un panda gigante. Esto provoca que *Ranma* caiga en otro de los lagos, para salir transformado en una joven exuberante. Ahora, sin otro remedio, deciden escuchar la leyenda de la zona. Resulta que hace muchísimo tiempo, en cada uno de esos lagos se ahogó alguien o algo, dejando como







resultado una maldición: cada lago guarda el espíritu de ese algo, y quien cae en él, recibe esa maldición. Con el agua fría adoptarán la forma de lo que se ahogó, volviendo a su forma original con el agua caliente. Así pues, ya tenemos a *Ranma* y a su padre con serios problemas de doble personalidad, y podemos meternos en la historia.

Resulta que *Genma* le hizo una promesa a un viejo amigo suyo, *Soun Tendo*: que su hijo varón contraería matrimonio con una de sus tres hijas y heredaría el dojo Tendo. Cuál es la sorpresa del padre *Tendo* cuando se encuentra con que *Ranma* es una chica... al menos, la primera vez que se ven. Claro que también *Genma* es un panda... en fin. Resulta que *Ranma* no está muy de acuerdo en que su padre haya elegido por él a la hora de casarse, con lo que pondrá todos los impedimentos que estén a su alcance. Al final, una vez aclarado todo el misterio de la chica y el panda, y hechas las debidas presentaciones, *Ranma* se encuentra en el apuro de tener que elegir a una de las tres muchachas: *Kasumi*, la mayor, una muchacha responsable y muy guapa; *Nabiki*, la mediana, una pícara sin remedio que es capaz de vender a su propia hermana por unos yenes; y *Akane*, la menor y más enérgica de todas, que odia con todas sus fuerzas a los hombres. Como ya hemos dicho, técnicamente es *Ranma* el que debe elegir, pero apenas le da tiempo a quejarse, ya que son *Kasumi* y *Nabiki* las que eligen por él: la candidata es *Akane*. Así, la más pequeña de los Tendo se convierte en la prometida de *Ranma Saotome*, para desgracia de ambos.

Pero los problemas no terminan ahí... más quisieran. Resulta que *Akane* tiene a medio instituto (concretamente a la parte masculina) detrás de sus faldas. Esto, por supuesto, es algo que a *Ranma* le trae sin cuidado. Pero si hay algo que el joven *Saotome* no puede rechazar, como luchador experto, es un duelo, un reto, una lucha. Y al correrse el rumor de que está prometido con *Akane*, son muchos los que lo retan a cambio del amor de la joven. Así pues, entran en escena varios personajes, entre los que destacarían *Ryoga*, *Kuno*, *Mousse*, *Shampoo*, *Kodachi*, *Ukkyo*, *Happosai*... Uf, son unos cuantos, la verdad.

En resumen, y para no alargarnos más con el tema, un total de 38 tomos que Glénat ha publicado íntegros en España en su formato habitual (192 páginas en blanco y negro). Recordemos que, anteriormente, Planeta era la encargada de su publicación, quedándose a medias para ser continuada en el 2001 por la mencionada editorial (creo que todos recordamos aquel Salón del Manga de Barcelona... *suspiro*). A partir de ese año, y hasta completarla en su totalidad, la editorial publicaba los tomos de dos en dos: uno con material ya publicado, y otro con material inédito. Existe, por cierto, otra versión en español de la obra, publicada por Ivrea en Argentina.

Por supuesto, también tenemos el anime (que es, de hecho, el tema que nos ocupa principalmente), que fue producido por Kitty Film. Comenzó en 1989, con una primera tanda de 18 episodios como tanteo del terreno. El éxito fue tal que se dio paso a la segunda serie, *Ranma Nettohen*, llegando a los 143 episodios. En España, la serie fue emitida por Antena3 desde 1993, amén de las muchas reposiciones en cadenas autonómicas posteriores. Existen también varios largometrajes y OVAs, editados muchos de ellos por Manga Films en nuestro país (vía EEUU, claro).

Y ahora, el plato fuerte. Como muchos sabréis, y si no, ya os lo digo yo, RBA ha lanza-

do al mercado una colección de DVDs que en principio compilarán los 161 capítulos de los que consta la serie. Cada semana encontraremos un DVD en nuestro quiosco con 4 capítulos completos. La verdad es que las opciones del DVD no son muy amplias... podemos elegir entre ver el episodio en español o verlo en japonés sin subtítulos (un punto negro, si me preguntáis a mí, ya que la versión española es la censurada, y la japo, que tiene TODAS las escenar, está como digo sólo en japonés, sin opción alguna de subtítulos. Creo que *Rafa* ya hablará de esto en su sección). La oferta de lanzamiento fue de 2,95€ por el primer DVD. El segundo, por 4,95€, y a partir de ahí, cada uno a 7,95€. No es un mal precio, la verdad, y aparte se da la opción de suscribirse con algunas ventajas (ya visteis el panfletillo en el pasado número de Minami)... Aunque ya os digo, las prestaciones que brinda el DVD no son muy amplias. Un total de 40 entregas, por cierto... para más datos, 310 € en total.

No se vayan todavía, aún hay más. Las muchísimas quejas que la edición ha levantado entre los fans más exigentes, han propiciado que Jonu prometa una versión "decente" de la serie en DVD. Veremos en qué acaba la cosa.

Qué gente...

Como ya hemos podido apreciar, el elenco de personajes de la historia es un tanto... cómo decirlo... ¿raro? Sí, definitivamente es MUY raro. Lo suyo sería hacer un repasito a cada uno de ellos, al menos a los principales, pero es que creedme que son demasiados, y ya vamos bastante mal de espacio, por lo que dejaremos que los vayáis conociendo vosotros mismos conforme vayáis avanzando en la historia y así no os reventamos ninguna sorpresa.

Pero que hay más...

Claro que hay más, y es que, como pasa con las series de éxito, **Ranma ½** cuenta con toneladas de productos relacionados. Desde los más conocidos, como pósters o llaveritos, hasta lo más actual. De la mano de Glénat ha llegado a España el Art Book en español de la serie, con toneladas de imágenes que harán las delicias de todos los fans. Por supuesto, y como siempre os digo, no perdáis de vista la música, que no tiene nada que envidiar a otras de gran renombre (y son unos cuantos CDs, os lo aseguro).

Si buscáis, además, seguro que encontraréis cosplays, muñecos articulados, material de papelería... No es precisamente una serie nueva (recordad que la emiten por aquí desde que muchos de nosotros éramos unos críos), y eso hace que el material a encontrar sea mucho más variado.

Duchita de agua caliente... y hasta otra

Pues terminamos ya con **Ranma**. Realmente, una de las mejores obras creadas en lo que a manga refiere: original, interesante, divertida y, para colmo, accesible. No dejéis de interesaros por ella, y si aún no la conocéis, RBA os da una oportunidad de lujo para ello. No la dejéis escapar que esta serie es de las buenas buenas, que no está en el podio de las mejores series de todos los tiempos por nada.

Rubén Pérez (aka Neorub)

Pucca Funny Love

un alocado y divertido amor

Desde hace un par de años hemos visto cómo una pequeña niña risueña se ha colado en nuestras vidas llenando las tiendas de artículos relacionados con ella: bolsos, camisetas, peluches, abrigos, calcetines, monederos... un sinfín de objetos con la imagen de un personaje del que muy pocos conocen la verdadera historia. Ahora gracias a Fox Kids Europe, vamos a poder disfrutar de las aventuras de esta chica y muchos, por fin, van a saber quién es en realidad *Pucca*.

Una historia de amor – odio

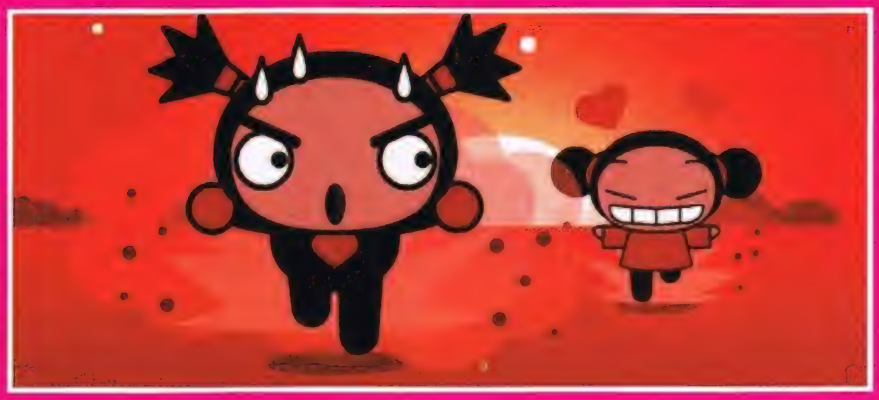
Pucca es una dulce niña muy risueña que recoge su melena negra en dos moñitos muy graciosos y suele vestir siempre igual. Es la hija pequeña de los propietarios de un restaurante chino llamado Guh-Ryong. Su mayor ilusión es comerse un buen plato de zanzang (o tallarines negros dulces coreanos) o de dakwang (plato a base de rábanos amarillos picantes), aunque su verdadera pasión es un chico llamado *Garu*, de quien está perdidamente enamorada y al que persigue para conseguir su amor. Tiene una fuerza y una rapidez sobrehumana, y es una gran luchadora, sobre todo cuando se trata de conseguir sus objetivos.

Por su parte *Garu* es un descendiente de una gran familia ninja que pese a su corta edad, ya que tiene tan sólo unos diez años, dedica toda su vida a dejar en buen lugar el apellido de su familia convirtiéndose en un gran ninja. Sin embargo, desde que la encantadora *Pucca* se cruzó en su camino quedando perdidamente enamorada de él, su vida ha cambiado radicalmente ya que, más que tener que luchar contra otros enemigos ninjas, generalmente debe ingeniárselas para huir de *Pucca* que, en su afán por enamorar al pobre chaval, en ocasiones (o más bien generalmente) llega a agobiarlo persiguiéndolo y realizando numerosas estrategias para conseguir darle un beso. Y es que *Pucca*, a pesar de su imagen de niña dulce y encantadora, en realidad es una chica a la que no le importa hacer cualquier trapacería con tal de conseguir su objetivo convirtiéndose en una verdadera experta en el arte del sigilo, la persecución, y las trampas en las que el pobre *Garu* generalmente cae.

Otro personaje acompaña a estos chicos, el gatito de *Garu*. Se llama *Myo* y es un gatito negro monísimo que lo acompaña a donde quiera que vaya. Su peculiaridad es que sus ojos son como dos relojes que dan la hora y está enamorado de una preciosa gatita rosa llamada *Yany*. Además debemos destacar la existencia de distintos personajes, como los enemigos de *Garu*, el gordo *Ssanta*, un peculiar *Papá Noel* que va acompañado siempre por sus renos; el grupo de *Abyo* y sus amigos grandes expertos en artes marciales; o la cuadrilla de cocineros formada por el rubio *Dada*, los rudos *Jang Doong* y *Woo Wuh*, y el mejor de todos, *Ho-Oh*.

Dulces estrenos

Pucca apareció públicamente por primera vez en Enero del año 2000 gracias a la compañía coreana VOOZ, que se dedica al diseño y licencia de personajes en 2D y en 3D para diferentes objetivos como publicidad, videojuegos, dibujos animados... Es decir, una empresa que se dedica a crear nuevos personajes. *Pucca* y *Garu* comenzaron a ser diseñados en el año 1999 como imagen de unos tallarines estilo coreanos llamados *n-zzazzangmyeon* y como postales de un sitio de internet llamado *postnut*. Además ha servido como imagen de proveedores de emails como *yahoo* o *msn* y como fondos de pantalla y juegos para móviles de la agencia *SK Telecom*. Los cortos de animación donde aparecían las historias de *Pucca* fueron mostrados on-line en la página oficial de VOOZ y pronto comenzaron a obtener un gran éxito por todo Corea. Estos consisten en unos 30 episodios hasta el momento de tan sólo unos dos minutos de duración, siendo cada nueva aparición toda una fiesta en la red. Rápidamente numerosos aficionados a la animación de todo el mundo descubrieron sus desventuras y la fama



creció por todo el mundo llegando a China, Japón, Estados Unidos, Latinoamérica y, como no, a nuestro país.

Gracias al boca a boca y sobre todo a los programas de "*zapping*" de televisión donde se muestran cosas entretenidas de la red, *Pucca* llegó a nuestras casas. Sin embargo la mayoría del público no conocía a esta graciosa niña por la emisión de estos cortos sino más bien por la avalancha de mercadería (oficial y no oficial) relacionado con la niña y sus compañeros que empezaron a inundar las tiendas convirtiéndose en imagen de moda en nuestro país hace pocos años.

La marca fue presentada en Japón en el Tokio Gift Show gracias a dos agencias pertenecientes a VOOZ creadas para el comercio japonés, Mark-I y Mind Gear, y obtuvo una magnífica acogida por parte del público nipón. Posteriormente se presentó al resto de países siendo el New York Lima Show un acontecimiento muy importante y decisivo para la licencia en Europa.

Ahora todo el público tiene la oportunidad de disfrutar de las aventuras de *Pucca* gracias a que Fox Kids Europe ha adquirido los derechos y ha decidido emitir los cortos de **Pucca Funny Love** en su nuevo canal Jetix (antes Fox Kids). Debemos destacar además que Fox Kids Europe y VOOZ están desarrollando una serie más amplia basada en estos cortos animados de *Pucca* que en principio serían unos 78 episodios de aproximadamente 7 minutos de duración.

Debemos destacar que *Pucca* ha recibido numerosos galardones en su corta vida, entre ellos el premio a mejor personaje otorgado por KOCCA, la agencia de cultura coreana que depende directamente del ministerio de cultura y turismo coreano y que lo ha otorgado en sucesivas ocasiones, incluido el año 2004. También ha obtenido el primer premio de honor otorgado por los premios de animación internacional iFlash.

El feliz acontecimiento

Las historias se basan tan sólo en la imagen, que es la que expresa la historia, es decir, que los personajes no hablan sino que todo se narra con hechos, gestos y expresiones. Esto hace que haya podido ser disfrutado en la red por internautas de todos los rincones del planeta, sin tener que recurrir a traductores para su comprensión. Cada corto tiene una estructura básica similar en la que Garu intenta zafarse de las intenciones de *Pucca* en diferentes contextos, y generalmente la chica consigue su objetivo mediante una estratagema diferente, a veces bastante crueles y otras veces verdaderas chorradillas. Se han realizado cortos que celebran algún acontecimiento o fecha especial como San Valentín, Navidad, o incluso los mundiales de fútbol. Conforme va avanzando la historia, vemos cómo *Garu* va acostumbrándose a la chica y, a veces, incluso participa junto a ella en algún plan especial, aunque no por ello dejan de resultarle incómodas las situaciones en las que se ve involucrado. Sin embargo debemos destacar el episodio **El anillo** donde *Garu* sacrifica lo que más le importa pero... no desvelo nada, tenéis que verlo por vosotros mismos.

La animación es bastante sencilla, sobre todo al principio, ya que los cortos solían ser en 2D, con escenarios muy simples y poco detallados e incluso *Pucca* y *Garu* tan sólo tienen tres colores, el blanco, el rojo y el negro, sin que tengan color en la piel. En estos primeros cortos la atención recaía tan sólo en los personajes y en la historia, pero poco a poco, con el tiempo, se han ido añadiendo más elementos perfeccionándose la ambientación e incluso realizándose algunos cortos en 3D, con una mayor complejidad pero con las mismas interesantes y divertidas historias. Estos cortos realizados en 3D son una

verdadera maravilla, con escenarios muy realistas e incluso los personajes adquieren cierto realismo en cuanto a textura y volumen nos referimos. De estos cabe destacar **Sky Diving** y **Time is Up**, donde por cierto, aparecen unos movimientos de cámara y unos escenarios que ya quisieran muchas películas de animación. Además, **Time is Up** debe ser mencionado por su gran calidad y por su increible musica, interpretada por el rockero *Kim Kyung Ho*, artista coreano con gran fama tanto en su país como en China, considerado como uno de los mejores artistas de Corea, que también ha interpretado el tema del corto **Oasis**. Ambos cortometrajes son considerados unos magníficos videos musicales gracias a la perfecta acción envuelta por una rockera y adictiva música.

Las primeras historias eran bastante más cortas, sin embargo se fueron haciendo más largas conforme iba avanzando el tiempo llegando a una duración aproximada de unos dos minutos en los que las estratagemas de *Pucca* para lograr el beso de *Garu* se iban haciendo cada vez más rebuscadas. Algunos de los cortos que se subieron a la red son interactivos, en los que el que los observa debe pulsar diferentes opciones para ver la resolución de la historia. Además se han realizado varios juegos online en los que se utiliza la misma dinámica.

El director de los cortos es *Kim Boo-Kyoung* y para la animación cuenta con *Hwang Soung-Hyuck*, quien generalmente realiza los *story-boards* en la mayoría de las historias. Para el sonido cuenta con *Kim Tae-Won* y las 3D corren a cargo de *Han Tea-Hyung*, un gran genio en este campo.

Factoría VOOZ

Aunque *Pucca* es la reina de la compañía por la que VOOZ ha adquirido fama mundial, la empresa tiene un extenso universo con numerosos personajes muy divertidos que incluso podrían convertirse en éxitos mundiales como lo hiciera *Pucca*. Entre ellos debemos destacar **Abyo, el chico Dragón**, donde el protagonista, *Abyo*, es todo un homenaje al desaparecido *Bruce Lee*. *Abyo* es un experto en artes marciales, sobre todo en el arte del *Jwon-CHEE-Do*. Su idea es impedir cualquier injusticia, con lo que arrasa con todo lo que le pueda parecer injusto. Lo acompañan en sus aventuras *Ching*, experta en el arte de la espada que siente algo especial por el chico y que siempre va con una gallina rosa; y *Ssoso*, experto Shaolin. Estos tres personajes aparecen en algunos de los cortos de *Pucca* donde, junto a ella, combaten contra *Garu* en una fiesta de golpes, acrobacias y técnicas o bien en defensa de la justicia y contra todos los supuestamente malvados, aunque en ocasiones puede que no actuen correctamente.

También están las historias de **Mura, el Cerdo Militar**, un cerdito enamorado de *Donnie*, una preciosa cerdita rubia cuya historia de amor supera cualquier adversidad, incluido el reclutamiento de *Mura* como militar; **Animal Craft**, la historia de un pequeño y dulce perro llamado *Porotu*, un enorme gato algo violento llamado *Jugu* y un programador de videojuegos de 18 años algo dormilón llamado *Guyeran*; o **Dory y Boogy**, historia basada en *La Tortuga y el conejo*. Pero existen otros muchos personajes de esta factoría a cada cual más extravagante y divertido, como **Dooby y Rooby**, un oso muy perezoso y su novia; **Neil y Shu**, las hadas de la lluvia, personajes para niños pequeños muy dulces y bastante cursis; **Daydreamers Club Pupu**, tres divertidas chicas de 17 años muy modernas, *Pury*, *Pupu* y *Puru*; o **Sideboy We are comunications**, personajes bastante bucólicos y de gran belleza.

Próximamente veremos un par de nuevos videojuegos, uno de tiros en 3D llamado **Metalion** y otro llamado **Pow Wow Animal Craft** con los personajes previamente reseñados. Estos juegos se han realizado en colaboración con ZIO interactive para la Pocket PC con diseños efectuados por la compañía VOOZ.

Una de sus últimas historias de animación, **Winter History**, es algo así como un homenaje al resto de personajes de la compañía VOOZ. En esta historia aparecen *Pucca* y *Garu* que se van a hacer una foto como felicitación de navidad (aunque a *Garu* no le haga mucha gracia que se

ponga también *Pucca*), pero muchos de los personajes de la compañía VOOZ como *Abyo*, *Ching*, *Papá Noel*, los cocineros... se acopian también a la foto, cosa que no hace mucha gracia a nuestra amiga que quiere salir en la foto sólo con *Garu*.

¿Sólo un personaje?

Como ya se ha dicho antes, *Pucca* no es sólo un personaje de animación, sino que es algo más que eso. *Pucca* es toda una imagen que ha logrado hacerse famosa entre el público "normal" a pesar de no conocer sus historias. Multitud de mercadería ha inundado las estanterías de numerosas tiendas siendo un complemento de moda y un regalo a elegir. El merchandise original, es decir, el que tiene el sellito oficial de VOOZ, comprende artículos desde material de escritorio como lápices, bolígrafos, cuadernos, set de cartas, mochilas, carpetas... hasta moda como camisetas, abrigos, faldas, jerseys, calcetines, medias, guantes, bufandas, accesorios para el pelo... o complementos como bolsos, monederos, pañuelos, carteras, relojes, joyas, zapatos... También existen peluches de distintos tamaños, algunos enormes, de los distintos personajes y llaveros de todas las formas y combinaciones destacando el que aparece *Pucca* con el traje tradicional coreano. Otros accesorios que pueden servir como regalos son relojes despertadores con escenas de los cortos, huchas en forma de personaje o de diferentes y múltiples formas, joyeros, marcos de fotos... Y para un público más "adulto" se han creado adornos para la casa como cojines, almohadones, cortinas, vajilla, cubertería, lámparas, tostadoras... así como carcasas de móviles o adornos para estos, tanto de *Pucca* como de *Garu* y de *Myo*, en diferentes posturas y con distintos trajes. Un sinfín de merchandise oficial que ha llenado nuestras casas con una imagen fresca y divertida.

Relacionado con el universo de esta chica, existen además una serie de juegos flash muy divertidos que se pueden encontrar en la página oficial, los accesorios y fondos de escritorio para nuestro ordenador o los fondos de pantalla de móviles, así como las postales online, mucho más originales que las que encontráramos hace unos años ya que las postales de *Pucca* narran también una historia divertida y se pueden enviar por internet a amigos o familiares.

Repercusión social

Pucca ha supuesto un gran éxito en el mundo de la moda gracias a sus elaborados complementos y sus prendas de vestir ambientadas en el personaje. Gracias a esta imagen, el mundo de lo oriental ha abierto sus puertas y se ha puesto de moda, con diseños basados en trajes orientales y repletos de símbolos orientales. La moda de lo oriental ya había comenzado a aparecer en pasarelas y revistas del tema, pero lo hacía a un precio desorbitado, con diseños extravagantes y no aptos para el público normal y corriente, centrándose en el público snob y elitista que acude a estos lugares y no le importa gastarse gran cantidad de dinero en una prenda de vestir. Sin embargo la llegada de *Pucca* ha supuesto un acercamiento de esta moda a todos los públicos, al principio con modelos de esta marca y posteriormente con camisetas, trajes y abrigos basados en oriente con motivos y símbolos que nos recuerdan a lo oriental.

Por otro lado, gracias a *Pucca* otros personajes e imágenes del pasado han visto abiertas sus puertas quizá demasiado cerradas y que se centraban en los aficionados más frikis, como es el caso, por ejemplo, de *Hello Kitty*, *Betty Boop* o *Keroppi*. Nuestra preciosa gatita nipona, la encantadora artista o la divertida ranita habían estado muy de moda hace ya unos años, pero en la actualidad habían perdido fuerza y encontrar objetos relacionados con ellos resultaba casi imposible. Con la moda de llevar una imagen en ropa y complementos, han vuelto a resurgir estos personajes y han aparecido otros nuevos, como *Emily the Strange* o el mismísimo *Jack Skellington* de **Pesadilla antes de Navidad**. Quién sabe si en realidad estaba escrito el resurgir de estos personajes, pero el caso es que ya resulta casi imposible ver una chica que no lleve una camiseta, un bolso o un monedero con alguno de ellos.

Terminando ya, *Pucca* es todo un universo que por fin va a abrir sus puertas a las televisiones españolas para que el público pueda al fin decir quién es *Pucca* en realidad.

Eva R. Evrard

BRAIN POWERD

el encanto de tiempos pasados

© Sunrise - © Selecta Visión

Basada en una idea original de Ajime Yadate (el colectivo Sunrise escondido bajo este original pseudónimo, en definitiva) y Yoshiyuki Tomino, hace unos meses Selecta Visión nos presentaba una obra de mechas que bebe directamente de los clichés más comunes del género tal y como lo conocimos a mediados-finales de los 80. Pero tan acusado llega a ser ese sentimiento de transposición cronológica, que uno llega a pensar muy seriamente si los autores directamente se quedaron sin ideas o si lo que quisieron en realidad fue devolvernos a esa Edad Dorada del género de los robots poderosos tripulados por frágiles seres humanos.

Ahora que la serie ya ha sido íntegramente publicada, vamos a echarle un somero vistazo:

¿Un planteamiento poco original? O no...

La Tierra se encuentra al borde del colapso. Una misteriosa nave sepultada en el fondo del océano desde tiempo inmemorial está saliendo a la superficie. Su reflotamiento está íntimamente relacionado con movimientos tectónicos que ocasionan maremotos y toda suerte de cataclismos y movimientos sísmicos.

Una organización de controvertido y oscuro origen denominada Orphan investiga los restos de la nave, con la muy deleznable intención de utilizarla para sus propios fines. La nave, por su parte, expulsa cada cierto tiempo unos extraños cuerpos denominados con total originalidad *platillos*. Dichos *platillos*, pasado un tiempo variable, dan origen a unas entidades humanoides denominadas *antibodies* (curiosamente al estar en inglés en el original, las cabezas pensantes de Selecta han decidido no traducirlo por el foráneo *anticuerpos*, actitud que también han seguido en un alarde de coherencia con otros términos de origen anglófono que aparecen repartidos por la serie; qué queréis que os diga, para mí es algo muy de agradecer y que ayuda a crear ese ambiente de mezcla de culturas), que al parecer resultan ser entidades empáticas que forjan un lazo con aquellos testigos de su *nacimiento* (proceso denominado *revival*) que se encuentran más próximos en el momento de la eclosión.

Uno de los primeros conceptos que nos establece la serie (que luego comprenderemos se encuentra equivocado ya que procede de información que nos proporcionan los protagonistas y... en fin, ya lo descubriréis vosotros mismos al final de la serie) estriba en que, dependiendo de la naturaleza de la persona con la que establecen el vínculo, dichos *antibodies* reciben dos nombres diferentes debido a aspectos morfológicos y de actitud bien diferenciados:
Si la persona en cuestión tiene un corazón generoso y desea el bien de sus semejantes, el resultado es un *Brain Powerd*, teóricamente más débiles y considerados por Orphan como seres defectuosos.
Por otro lado, si el testigo del nacimiento del *antibody* es una persona egoísta, más preocupada por el poder personal y el propio beneficio que por el resto de la gente, el resultado es un poderoso *Grandchild*.

Al inicio de la serie presenciamos cómo *Hime Utsumiya*, nuestra adorable protagonista, asiste al *revival* de un *Brain Powerd*, al que queda definitiva e irremisiblemente vinculada. El recién nacido reacciona para protegerla a ella y sus hermanos pequeños de los *reclaimers* (pilotos de *Grandchilds*) que pretendían recuperar el platillo antes de la eclosión y el nacimiento de un nuevo *antibody*.

Algo más tarde, uno de estos *reclaimers*, *Yu Isasi*, desertará de Orphan a los mandos de un *Brain Powerd* tras concienciarse de que el rumbo seguido por la organización no es el mejor para la Tierra y sus habitantes, ya que el resurgir de la nave está ocasionado por bruscos movimientos tectónicos que están a punto de

acabar con toda la vida sobre el planeta. En lugar de utilizar la nave o sus *antibodies* para ayudar a la población mundial, Orphan planea usarla para salvar a una minoría, los *reclaimers*, en quienes tiene puestas sus esperanzas al considerarlos un nuevo eslabón en la evolución humana.

Recuerdo aquellos ajetreados 80...

Los mecha cambiaron de estilo. Ya no eran seres superpoderosos y de diseño manifiestamente humano, sino máquinas operadas por seres humanos, de diseño más estilizado austero, y que tenía en cuenta chorradas como la mecánica a la hora de diseñar sus componentes móviles. Los robots se demostraron más creíbles y aceptables por parte del público como armas o vehículos de los que se servían los protagonistas de los anime de la época para enfrentarse a sus mortales enemigos. Mortales en un doble sentido de la palabra, ya que tanto podían matar a un protagonista principal como morir al servicio de sus ideales a manos del mismo protagonista. Los humanos eran seres frágiles, con ideas, sentimientos, miedos y relaciones personales. El realismo se imponía, aunque dentro de unos órdenes y con ciertas licencias creativas... El estilo del diseño de los personajes, el lenguaje narrativo, el ritmo, los diálogos... En definitiva, todo lo que hace de un anime un género único y definido alcanzó unas cotas y unos estándares que en el día de hoy nos permiten situar una obra en aquella época concreta sin miedo a equivocarnos... Y de golpe nos tropezamos con **Brain Powerd** y se nos cae el alma a los pies.

De entrada el diseño de los personajes, la calidad de la animación, el concepto en sí, resulta ochentero a más no poder. El mensaje claramente ecologista también nos suena mucho de aquella época, y conceptos como la multiculturalidad, el *teambuilding*, la responsabilidad compartida, la asunción de la madurez impuesta a los adolescentes por las circunstancias y demás clichés están directísimamente importados de cualquier anime de la época, como **MS Gundam** (pionera en su género ya que data de finales de los 70), **SDF Macross**, **Vifam**, **Xabungle**, **Genesis Climber Mospeadada**, o cualquier otra de las series de ciencia ficción más o menos realistas de la época.

Los personajes de *Mutsumi Inomata* no estarían fuera de lugar en cualquiera de aquellas series, estilizados y con marcadas diferencias de aspecto para distinguirlos, basadas en su mayoría en las personalidades o los arquetipos que desempeñan en la serie. Y los mecha de *Mamoru Nagano* son lo que cabría esperar de este afamado diseñador: estilizados, elegantes, de aspecto orgánico y completamente distintos unos de otros, pero con suficientes trazos comunes como para no descartar que compartan bases tecnológicas y de diseño, herederos también de los Asuras, Mirages y Knigth of Gold de su afamada serie **The Five Stars Story**. ¿Adivináis cuándo la empezó a publicar?

Pero la animación... Tras ver **Evangelion**, donde el concepto de las series de mechas de los 70 y 80 se eleva al grado de la parodia descarnada, acompañada en todo momento de una animación de increíble calidad, la sorpresa aparece cuando nos encontramos con una animación a ratos espasmódica, con encuadres fuera de cualquier libro de estilo actual y planos que nos parecen calcados a los de las series más arriba mencionadas, mientras por otro lado la animación de CGI se integra con bastante gracia, dotando a las escenas que la incorporan de un aspecto especial, cuasi mágico por contraste.

Selecta asumió el riesgo

Más que nada por lo temerario de presentarnos una serie, cuando menos, discutiblemente viable a nivel gráfico. Y que conste que he dicho discutible, que no mala, y que hago especial hincapié en el apartado gráfico.

Y es que esta serie es mucho más que un guión de estilo retro, con animación y diseños de estilo retro. Porque por una razón u otra, **Brain Powerd** es una serie que cala hondo desde el primer momento.

Puede resultar chocante el aspecto de la animación, o de los diseños de personajes, o incluso el planteamiento inicial. Pero tiene algo que engancha. No sé describirlo: igual se trata de la nostalgia de aquellas series de antaño. Pero aunque he revisitado en mil ocasiones series que de pequeño me encantaron, nunca me había sentido tan cautivado por ellas como por esta. Y eso que el final me parece resuelto de forma algo flojita, pero en realidad bastante adecuada (un final tremendista no hubiese funcionado igual de bien).

Selecta nos la presenta en cinco DVDs, con cinco episodios por disco (seis en el último). Tres pistas de audio, incluida la principal en 5.1, y algunos extras típicos cierran una producción de bastante calidad para una serie que, si más no, al menos no dejará indiferente a nadie.

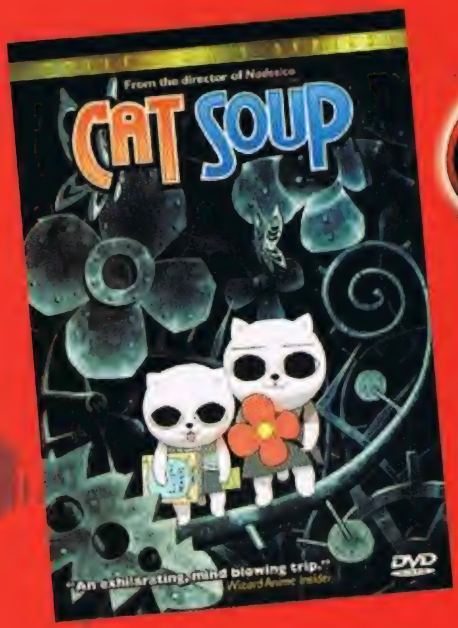
¿Homenaje o desidia?

Resulta difícil de decidir sin hablar con los creadores, y eso no es algo que tengamos a nuestro alcance la mayoría de los otakus españoles (que tomen nota los organizadores de eventos de este tema y no se limiten a dejar que nos acerquemos sólo cuando van a firmar sus obras). Pero es una serie que cuando menos choca y revuelve algo en nuestro interior. Igual son los diseños de *Nagano*. O igual es la excelente BSO de *Yoko Kanno*, que como siempre está impecable a la hora de describir con su música ambientes y estados de ánimo.

Me mojaré. Y mucho. Pero a mí me ha gustado. Bastante. No puedo explicármelo, porque si tomamos individualmente todos los elementos de esta obra, sólo podemos encontrarle pegas, pero tiene algo que funciona. Un algo indescriptible, pero que funciona.

¿Quién sabe? Es posible que al final sí que resulte una gran serie, y no se trate tan sólo de una extraña sensación de agradable nostalgia que me ha quedado después de verla por culpa de la edad...

By Mikel...



Cat Soup

GATOS PSICODÉLICOS, SURREALISTAS Y MUY SANGUINARIOS

Por su originalidad e ingenio, Cat Soup se ha convertido en uno de esos animes que merecen nuestra atención. Seguramente pocos de vosotros habréis oído hablar de esta OVA, pero tras leer esta página, apuesto a que hay más de uno que corre dispuesto a importarla...

No es fácil explicarlo

Cat Soup es una producción japonesa llena de peculiaridades. Para empezar, se trata de una OVA auto-conclusiva de tan sólo 30 minutos de duración que cuenta con extensos títulos de crédito iniciales y finales. Se trata de una historia muda; sí, así es, en ella sólo disfrutaremos de imágenes y música, nada de diálogos inteligibles. Sus protagonistas son dos gatitos de aspecto adorable, *Nyakko* y *Nyatta*, y la excusa inicial que desarrolla toda la aventura es la búsqueda de la mitad del alma de *Nyakko*, que ha sido robada. A partir de entonces, ambos hermanos recorren un mundo en el que todo es posible; viajar dentro de un elefante de agua, sufrir los estragos que causa Dios desde el cielo, malhechores que se los quieren comer, y un cerdito al que devorar poco a poco y al que alimentan con su propia carne. En definitiva, un producto distinto y narrado magistralmente con un humor negro tan ácido como sarcástico. Todo ello aderezado con un exquisito componente gore.

El apartado visual de esta OVA es espectacular. Todos y cada uno de sus fotogramas serían dignos de estar expuestos en el MOMA de Nueva York. Su psicodélica mezcla de colores dentro del elegante e inverosímil mundo que nos muestran, hacen que la experiencia visual sea inolvidable.

Si hablamos de su música tenemos que afirmar que la delicadeza y armonía de los temas instrumentales que se suceden resultan prácticamente hipnóticas, proporcionando un enorme bienestar que encaja a la perfección con las imágenes.

En definitiva, todo un alarde de originalidad dentro del anime que no defraudará a aquellos que busquen frescura en este arte.

Su director es *Tatsuo Sato*, el mismo que dirigió el anime de **Nadesico**; en todo el desarrollo de la OVA es evidente que este cineasta tiene clarísimo desde el principio cómo quiere contarnos la historia de esta simpática familia de gatitos, que fue durante mucho tiempo un icono en Japón por su popularidad y cuyo manga, porque lo hubo, sólo se dejó de publicar tras el suicidio de su autor...

Y ahora, una vez puestos en antecedentes y habéros hecho a la idea de lo que nos ofrece vamos a examinar la forma de conseguir esta OVA.

Como casi siempre, from USA

Pues sí, como llevaréis tiempo dándoos cuenta, el mercado estadounidense goza en la actualidad de un ingente número de títulos en su lista de DVDs disponibles. Y es justo a ese mercado donde ha llegado, de momento, la versión más recomendable de este anime.

Nos encontramos con un DVD en edición simple que incluye la OVA, trailers, galería de fotos y una interesantísima y extensa videoentrevista con el director, que nos cuenta infinidad de curiosidades sobre la creación de los dibujos, su música, y la idea en general. A pesar de ser una historia muda, teóricamente, los audios que ofrecen son japonés estéreo, inglés estéreo e inglés 5.1. Con subtítulos en inglés. Subtítulos que sólo traducen el texto de algunas palabras que aparecen escritas muy de vez en cuando en alguna parte, como una botella de sake. Y, finalmente, nos dan la opción de visualizarla junto a una pista de audio con comentarios del director. Todo ello a un precio aproximado de 18 euros.Por otra parte nos encontramos con una edición limitada pero fácil de conseguir por 23 euros que, además de incluir todo lo que nos ofrece la edición simple, se presenta con una original carátula de plástico transparente que contiene en su interior un llamativo líquido.

Son treinta minutos indispensables avalados por los premios de varios festivales internacionales.

Sin más, ahora os toca decidir a vosotros.

Vicente Ramírez

CAT SOUP
(OVA)

Duración: 30 minutos
Director: Tatsuo Sato
Idiomas: Inglés, Japonés
Subtítulos: Inglés
Zona: 0
Precio: 18 / 23 euros
Vía para conseguirla: www.animenation.com

Ong Bak

Las artes marciales se convierten en un espectáculo

Sin duda, uno de los géneros que más fuerte están pegando (literalmente) en el cine actual es el de combates de artes marciales. Muchos han sido, desde Bruce Lee hasta este último, Phanom Yeerum, más conocido como Tony Jaa, los que se han dedicado a hacer de su deporte favorito una forma de entretenimiento.

Ahora, tenemos ante nosotros algo que, dentro de un mismo estilo, supone un nuevo giro al tema tratado (o desde otro punto de vista, una vuelta a lo más clásico del género). Vamos a ver en qué sentido.

Lo que importa son los mamporros

Vayamos al grano y seamos sinceros, que el argumento tampoco es una joya de la industria cinematográfica. Resulta que *Ting* (*Tony Jaa*) vive en su aldea, perdida por ahí por Tailandia. La película comienza con una especie de torneo en el que nuestro protagonista se proclama vencedor. El muchacho es todo un experto en el arte del Muay Thai, un arte marcial desarrollado en Tailandia y que ya lleva un tiempo haciéndose un hueco en occidente. Es el equivalente tailandés al Kick Boxing, aunque con el tiempo, los estilos se han separado mucho. Antes de proseguir, en España destaca la asociación albaceteña de Muay-Thai (cuidadín con *Lázaro* (*NdL: ¿Cómo carajo te has enterado de que formo parte de la misma? Yo ya flipo con algunas de las cosas que se saben por ahí de mí...*)). Pero sigamos. Al ser una aldea bastante pobre, muchos de los habitantes han emigrado a zonas más desarrolladas (China, Japón...), dando paso pues a nuevas vidas y nuevos negocios. Uno de ellos es *Don* (*Wannakit Siriput*), que pretende ganarse el favor de un gran mafioso llevándole uno de los amuletos que protegen la aldea. Ante la negativa que se le da, decide actuar por cuenta propia, y roba la cabeza de Ong Bak.

¿Qué es Ong Bak? Bien, pues se trata de un buda protector de la aldea. Evidentemente, para *Don* esto no tiene ninguna trascendencia, pero los aldeanos se muestran extremadamente preocupados al respecto. Si la cabeza no les es devuelta, no podrán celebrar el festival en nombre de *Ting* por ganar el torneo del comienzo y, todavía más grave, la aldea caerá en desgracia. Así pues, el mismo muchacho se ofrece para recuperar la cabeza, siguiendo a *Don* hasta Singapur, donde debía entregarla a un mafioso de las altas esferas. Cuando llega, se encuentra con un antiguo miembro de la tribu, que huyó para adentrarse en el mundo de las mafias y sacarse algo de dinero timando a los grandes. *George* o *Hum Lae* (*Petchtai Wongkamlao*), como le reconoce *Ting*, opera con una jovencita llamada *Muay Lek* (*Pumwaree Yodkamol*), cuya ansia más inmediata es ir a la universidad. En fin, al llegar *Ting*, descubre que para ganar la cabeza, debe luchar con unos cuantos personajillos que se las dan de machotes en el ring de apuestas del antro donde *Don* ha llevado la cabeza. Buenas escenas de golpes, buena ambientación oriental... ¿Qué más podemos decir?

¿El nacimiento de una nueva estrella?

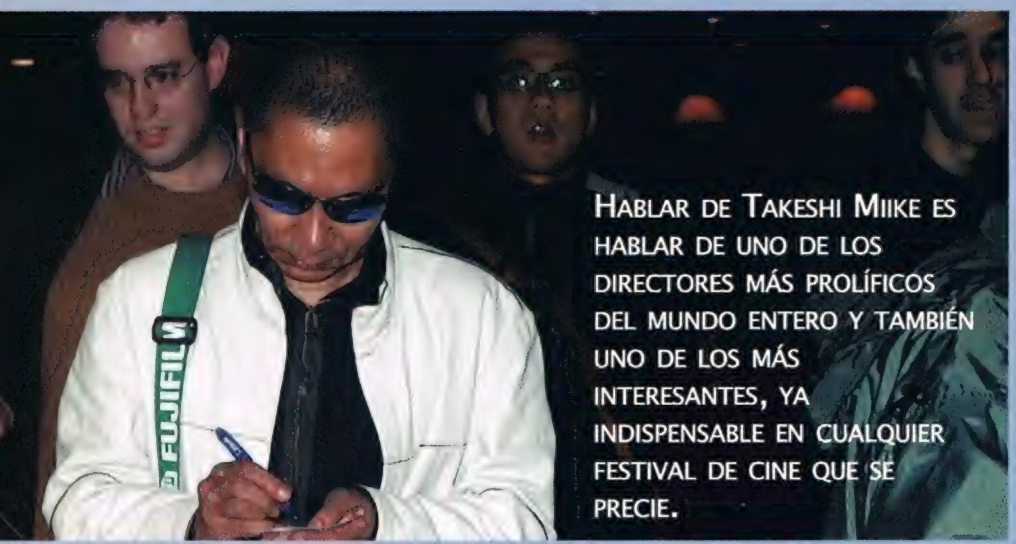
El protagonista, *Tony Jaa*, es un experto en artes marciales, desde luego, y domina a la perfección el arte del Muay Thai. Pero de actor tiene poquito, como queda bien patente en la película. Tampoco pasa nada, pues el director, *Prachya Pinkaew*, ha sabido darle el mínimo de diálogos posible para que se centre en dar tortazos a diestro y siniestro.

Ong Bak es el debut como director de *Pinkaew*, de la que además es guionista junto a *Panna Rittikrai* (nos quitamos el sombrero si alguien logra acordarse de todos estos nombres). Tal ha sido el éxito en Tailandia e internacionalmente de la película que *Pinkaew* está preparando una nueva película titulada **Tom yum goong** (título que procede del nombre de una sopa tailandesa) con *Tony Jaa* de nuevo como protagonista y con el actor que hace de *George* para dar el contrapunto cómico a *Jaa*. *Pinkaew* ha declarado que no quería hacer una segunda parte de **Ong Bak** para no repetirse pero cuando nos adentramos en el "original" argumento de esta nueva película de artes marciales para lucimiento de su ya nueva estrella (ojo que se están barajando proyectos en común con *Jackie Chan*) nos damos cuenta de que las diferencias son "abismales": un chico de pueblo tailandés viaja a Australia a recuperar a su elefante junto a un detective tailandés.

Ong Bak supone un retorno al cine más clásico de artes marciales al más puro estilo de las películas de *Bruce Lee* y *Jackie Chan* en las que lo que predomina por encima de cualquier otro aspecto es la habilidad física de sus protagonistas sin necesidad de recurrir a efectos especiales ni guiones profundos ni existenciales. El argumento de **Ong Bak** no es nada del otro mundo pero tampoco parece pretenderlo y repite los clichés de clásicos del género con el típico prota ingenuo que utiliza sus habilidades de forma honesta, las típicas escenas que ridiculizan otros estilos de lucha, el típico personaje cómico... El mismo director nos destaca el punto fuerte de la cinta al mostrarnos desde diferentes ángulos de cámara una misma escena: *Tony Jaa* lleva a cabo las escenas sin necesidad de especialista ni efectos visuales. Nos encontramos ante una cinta de pura acción real donde algunos golpes duelen al espectador (sobre todo los codazos en la cabeza) y nada más. La honestidad con la que se presenta es de agradecer, en ningún momento se nos está vendiendo una película épica ni una historia filosófica. Esa honestidad fue seguramente el factor por el recibió el galardón a mejor película oriental en el Festival de cine de Sitges 2003.

Si sois de aquellos que añoran el cine de artes marciales a lo *Bruce Lee* (salvando las diferencias, pues a *Jaa* le queda mucho camino por recorrer), ahí tenéis un divertimento digno de vuestra atención.

Ruben "Neorub" Pérez,
con la colaboración de
Marta "Tinuviel" Munuera



HABLAR DE TAKESHI MIIKE ES HABLAR DE UNO DE LOS DIRECTORES MÁS PROLÍFICOS DEL MUNDO ENTERO Y TAMBIÉN UNO DE LOS MÁS INTERESANTES, YA INDISPENSABLE EN CUALQUIER FESTIVAL DE CINE QUE SE PRECIE.

La carrera de *Miike* se inició en 1991 y desde entonces ha filmado unas sesenta películas, lo cual nos puede dar una idea de su capacidad como director. Según sus propias palabras, un director lo es cuando está trabajando y para él lo importante es eso mismo, no dejar de trabajar. Por ello, siempre ha aceptado cualquier encargo sin importarle de quién viniera o qué tipo de película se tratase, incluso ha dirigido tres series de televisión, un documental y algún que otro vídeo musical. Sus películas van por tanto dirigidas a cualquier tipo de formato, sin importarle el medio, sin encasillarse en un género concreto.

Takashi Miike puede ser considerado por muchos como un director sin contemplaciones a la hora de plasmar la violencia, lo más desagradable del ser humano, y también capaz de sorprender con finales atípicos o argumentos de lo más absurdos. Como ejemplo, destacar **Gozu**, film que bautizó él mismo como película de yakuzas y terror.

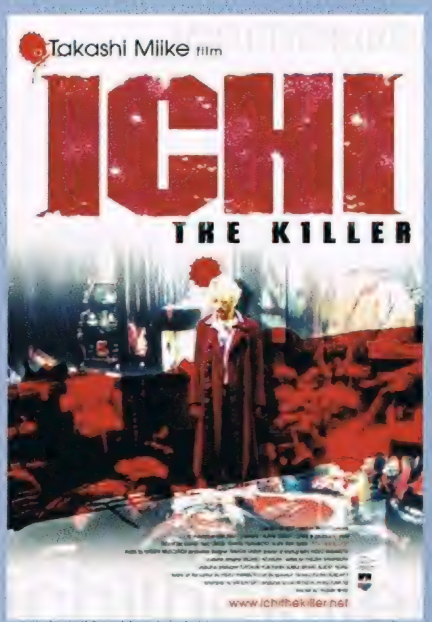
Pero centrémonos en lo que nos ocupa, que no es otra cosa que las películas de *Miike* publicadas en nuestro país.

ICHI EL ASESINO

Y cómo no, empezaremos por la más esperada y, probablemente, la más polémica. **Ichi the killer** (2001) está basada en el manga homónimo de *Hideo Yamamoto* y comparte con este una violencia extrema, cuyos resultados en manos de *Miike* son toda una bomba de relojería. El argumento es simple, aunque poco habitual: *Kakihara*, un yakuza, se encuentra con un grave dilema al desaparecer el jefe de su grupo. Quedando como sucesor, inicia la búsqueda de su superior junto al resto de yakuzas. Pero *Kakihara* no sólo era la mano derecha del desaparecido, sino también su amante. Claro que no se trataba de una simple relación homosexual: *Kakihara* es masoquista y lo que le da placer es el dolor extremo.

En la búsqueda de su amante, *Kakihara* (interpretado por un soberbio *Tadanobu Asano*) dejará libres sus instintos más sádicos entrando en conflicto con el orden yakuza de Shinjuku y acabará por descubrir que alguien mató a su jefe. El asesino no es otro que *Ichi*, un joven que se viste con un traje a lo superhéroe el cual cuenta con unas afiladas cuchillas en pies y manos. Así se inicia una historia de violencia sin medida, de personajes desquiciados, donde *Miike* no se corta al mostrarnos escenas realmente duras.

A causa de esta cinta, *Miike* ha sufrido críticas que le acusaban de provocador, misógino y otros adjetivos por el estilo. Sin duda, es una película difícil pero que aun así sabe mantener cierto humor. Su montaje es soberbio, sus interpretaciones magníficas y tiene momentos únicos, pero exige del espectador un estómago resistente. Sea como sea, de lo que no hay duda es de que esta demencia visual se ha convertido en un clásico indispensable dentro del cine de *Takashi Miike*.

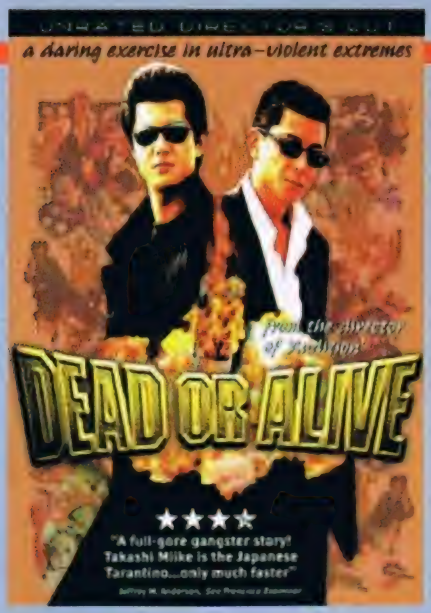


ONE MISS CALL

One miss call (2004), aquí conocida como **Llamada perdida**, ha sido estrenada no hace mucho en nuestros mejores cines (en los peores aún no sabemos que se estrena) con relativo éxito. Cinta de terror que se inicia parodiando descaradamente a la obra de culto de *Hideo Nakata* **The ring**, pero que deriva finalmente en una soberbia muestra de eso que muchos llaman "terror asiático". Un guión interesante, divertido, con buenas interpretaciones y cierta mala leche, en especial en ese desenlace tan atípico.

Para muchos una película con visos comerciales que poco tiene de *Miike*, lo cierto es que se equivocan, pues su visión deformada sólo tiene en cuenta los pocos títulos conocidos y más transgresores del director. Viendo en perspectiva su carrera, y con lo que dijimos al principio, quedará claro que *Miike* hace cualquier tipo de película, sea comercial, o sea un bodrio insoportable y pretendidamente filosófico como **Izo**. **Zebraman**, la historia de un profesor de escuela que se disfraza de superhéroe, es otro ejemplo de una de las últimas películas que han arrasado en el cine japonés de la mano de este director, aunque **One miss call** es una obra mucho más redonda en opinión del que escribe.

el director de moda invade españa



Escenas como la del hospital en el último tramo del intenso metraje de **One miss call** son dignas de mención. En definitiva, una muy buena película de terror.

DEAD OR ALIVE

La trilogía **Dead or alive** aparece en un pack recopilatorio para el gozo de unos y la indiferencia de otros. Lo cierto es que a pocos les puede dejar indiferentes esta obra de yakuzas que, en su primera parte, se inicia con un vertiginoso montaje tan propio de *Miike*. Aparte de este principio absolutamente demoledor, el resto de **Dead or alive** es un conjunto menos inspirado de yakuzas peleando entre sí y el típico policía viéndose inmerso en todo el caos. Lleno de tópicos demasiado previsibles y con una interpretación de *Riki Takeuchi* en su habitual papel de yakuza con cara de mala leche, la película no deja de ser un producto gamberro, poco inspirado excepto en contadas ocasiones como el final absolutamente desmesurado.

Dear or alive 2 coge a los dos protagonistas de la primera parte, interpretados por *Takeuchi* y *Show Aikawa*, y retrocede a su infancia. *Miike* pretende hacernos ver el porqué aquellos niños acabarán siendo unos adultos violentos. Una película distinta, más pausada y que rompe con la violencia yakuza de la primera, cosa que no gustó a muchos seguidores de la saga. Por último, **Dear or alive 3** ya es una ida de olla total, un producto puramente gamberro con el cual debió divertirse más el propio *Miike* que el espectador: su ambientación futurista lo dice todo.

AUDITION

Audition (2000) fue la película que catapultó a *Miike* a diversos festivales cinematográficos del mundo entero, ganando varios premios. Aunque su parte final impresionó a muchos y los obligó a abandonar sus butacas en una imperiosa huida, lo cierto es que esta película es mucho más que un simple ejercicio de provocación. Basada en una novela de *Ryu Murakami* y en el guión de *Daisuke Tengan*, **Audition** es la historia de un hombre que se acerca a la cincuentena y que ha quedado viudo. En su soledad, compartida con su hijo, es animado por este y un amigo a que busque una nueva esposa. Su amigo, que trabaja en el mundo del cine, le propone un plan: él realizará una audición para una película, que en realidad será una tapadera para buscarle esposa. El plan funciona y nuestro protagonista conoce a una chica joven y muy bella. Todo parece ir bien, pero cuando él la llama por teléfono, observamos que tras ella hay un extraño saco. Y lo más inquietante, algo o alguien se retuerce dentro de este.

Audition es un retrato de la relación de un padre con su hijo, de la soledad y cómo enfrentarse a ella, de si se puede llegar a conocer a una persona realmente o chocar frontalmente contra su cara más oscura. Un montaje excelente, sobre todo en su última parte, y un desenlace propio de *Miike* hacen de **Audition** uno de sus mejores trabajos.

Y LO QUE QUEDA

A estas alturas el lector ya debe haber advertido que en nuestras fronteras apenas contamos con unos pocos títulos de la extensa obra de *Takashi Miike*. Restan olvidadas grandes películas como **Agitator**, una brillante cinta de yakuzas que muchos han tildado como **El padrino** del cine japonés; geniales creaciones como **Gozu**, el musical **Happiness of the Katakuris**, u obras más intimistas como **City of lost souls** o **The bird people of China**. Con suerte, el público español tendrá la oportunidad, tarde o temprano, de visionar un mayor número de películas de este director. Hasta que llegue ese momento, recomiendo encarecidamente que le deis una oportunidad a lo publicado en estos lares, si acaso tenéis una mínima inquietud cinematográfica.

Jaime "Thorin" Munuera

¿DOS NUEVAS CADENAS EN ABIERTO?

En octubre el diario económico Expansión informó de la intención del Gobierno presidido por *José Luis Rodríguez Zapatero* de otorgar dos nuevas licencias de televisión privada, de ámbito estatal, en abierto y con tecnología analógica. Una de ellas sería para la emisión en abierto de Canal Plus, perteneciente al Grupo Prisa, y la otra agruparía a diversos empresarios del sector en una alianza, pese a que podrían afrontar el reto en solitario. Todos ellos rivales de Prisa, si bien todo apunta que sería para una sociedad en la que entrarían los grupos Vocento y Godó. El instrumento para esta apertura del panorama audiovisual sería la modificación por vía de urgencia de la Ley de Televisión Privada 10/1988, de tres de mayo.

En un reciente foro empresarial de la comunicación, el Presidente del Gobierno expresó que *"hay espacio para que aumente la pluralidad y la competencia en el sector de la televisión privada"*. ¿De qué forma se puede lograr eso? Mediante más oferta en forma de nuevas cadenas. Es necesario liberar parte del espacio radioeléctrico. Canal Plus ya tiene una frecuencia asignada. Se aprovecharía la entrega, quizá este mes de febrero, por parte del Comité de Sabios, de la propuesta para el nuevo modelo de TV pública y la reforma de los medios de comunicación públicos. Se podría plantear una privatización parcial de Radio Televisión Española (RTVE). Habilitar la frecuencia de La Primera o La 2 de TVE, dejándolas en una sola cadena unificada, dejaría el espacio para la segunda licencia.

Las privadas están contra los planes del Gobierno de ampliar el número de operadores para impulsar la Televisión Digital Terrestre (TDT). Antena3 y Tele5 han lanzado un órdago al Ejecutivo, al que reclaman que se implique en una rápida transición hacia la TDT, en lugar de ponerse a dar nuevas licencias de televisión analógica. Como trasfondo, el deseo de participar en la tarta publicitaria que hoy inunda la televisión en abierto. En concreto Antena3, Tele5 y los operadores de cable consideran *"innecesario"* el anteproyecto de ley aprobado por el Gobierno el pasado 30 de diciembre para impulsar la Televisión Digital Terrestre (TDT). En su opinión, *"no contiene ninguna medida real"* y además creen que su intención de eliminar la restricción a nuevas concesiones *"sería claramente contraria"* al empuje de la televisión digital. Las cadenas creen que no hace falta cambiar la legislación en este sentido ya que consideran suficiente la Ley 66/1997 sobre radio y televisión digital, la que se usó para otorgar las licencias de Veo TV, Net TV y Quiero TV. Precisamente la quiebra de Quiero TV propicia que sus antiguas frecuencias puedan ser empleadas por las nuevas cadenas.

LA PUBLICIDAD DA MÁS DINERO QUE NUNCA

Esta ampliación del mercado audiovisual permitirá introducir una más que saludable competencia en el sector. Las actuales condiciones económicas resultan favorables. Las TV privadas en abierto nunca han tenido tantos ingresos por publicidad, lo que les está permitiendo alcanzar cuotas de crecimiento del negocio que superan el 30%. Además una gran cantidad de publicidad está quedándose fuera del circuito de la contratación, y si en RTVE apuestan por abandonar la doble financiación (presupuestos estatales + publicidad), adoptando un modelo similar al de la BBC, el Ente Público se quedaría tan sólo con un 15% o un 20% del pastel publicitario. La propia industria de la publicidad y los sectores del transporte de la señal y de la fabricación de equipos apoyarían abiertamente la ampliación.

Así, la Asociación Española de Anunciantes ha expresado su satisfacción por el plan de impulso de la Televisión Digital Terrestre. La ampliación de canales en abierto coincide con la postura de la Asociación de aumentar el número de opciones en la televisión, medida que la asociación considera necesaria para recuperar la eficacia publicitaria. Los anunciantes esperan que esta medida sea una realidad que llegue a todos los consumidores y que se haga efectiva la posibilidad de conceder alguna licencia analógica a lo largo de este año, que permita esperar al apagón de 2010, suministrando mientras tanto a la empresa y al consumidor español nuevos contenidos en abierto en estos cinco años de intervalo.

No conviene olvidar, si el Ejecutivo quiere hacer de modo racional el diseño de adjudicación, que desde el año 2000 existen dos cadenas digitales que, aun disponiendo de licencia, no pueden funcionar ya que los últimos gobiernos no han desarrollado la fabricación de aparatos adaptados a la nueva modalidad tecnológica. Se trata de Veo Televisión, participada por El Mundo y Recoletos, y Net TV, del Grupo Vocento. Estas dos cadenas privadas de TDT iniciaron su andadura en 2002, sin que hubiera como decimos receptores preparados para recibir su señal. En abril del mismo 2002 iniciaron sus emisiones digitales las cadenas generalistas de cobertura nacional, esto es, TVE, Antena3, Tele5 y Canal Plus, que no han dejado de ofrecer contenidos en analógico.

Lanzan al aire una señal digital al estar obligadas por ley, pero carecen de una oferta alternativa y propia en materia de contenidos. Esto es, ahora mismo sólo emplean su emisión digital para repetir su programación convencional. Pero en el futuro se podrá multiplicar por cuatro la capacidad de emisión y cada operador tendrá dos canales de difusión de contenidos, con una notable mejora en la calidad de imagen y sonido.

EL GOBIERNO ADELANTA EL "APAGÓN ANALÓGICO"

Sería hasta cierto punto lógico que quienes poseen la concesión para emitir en digital, pudieran hacerlo también en analógico hasta que se realice la definitiva transición a lo digital, el llamado "apagón analógico", que tras las presiones de Antena3 y Tele5 el Gobierno ha adelantado de 2012 a 2010. Y lo que reclaman Veo TV y Net TV es la posibilidad de apoyar sus emisiones con tecnología analógica mientras se desarrolla el ahora inexistente parque de receptores digitales.

Ahora convendría hacer algo de pedagogía para aquellos que no estén familiarizados, y saber la diferencia entre televisión analógica y digital. La explicación simple es que el analógico pasa por un camino que sólo permite que pase una señal, lenta y malamente, con pérdida de calidad en el proceso, mientras el digital permite que por el mismo camino pasen muchas más señales, con mucha mayor calidad y rapidez. De hecho con el formato digital no se produce pérdida de calidad. Si tenemos una cinta de vídeo, al tratarse de una copia, nos encontramos con un duplicado, y si ahí hacemos otra copia, iremos perdiendo calidad. En una grabación digital lo que tenemos no es un simple duplicado sino una clonación, no habiendo diferencias entre copia y original. Así, las grabaciones digitales pueden copiarse indefinidamente sin que exista pérdida en la calidad.

La TDT transformará la actual televisión en una más participativa, interactiva y con diversos servicios. Permitirá no sólo la recepción de más canales y con más calidad, sino que le añadiría interactividad con el espectador, ayudándose de la tecnología de Internet. La interactividad se plasmará en la opción del voto electrónico en unas elecciones o la compra en supermercados, aunque claro, este paso del analógico al digital supondrá algunos cambios. Ya hemos apuntado que no hay televisores adaptados a la nueva tecnología. Mientras, habrá que comprar un descodificador que cuesta de 60 a 100 euros. El Gobierno negociará con el sector para procurar que todos los ciudadanos accedan a los equipos. Con posterioridad habrá que ir renovando paulatinamente el parque de televisores: Para una vivienda unifamiliar, bastará con el descodificador; para los edificios con antena comunitaria, habrá que colocar un pequeño amplificador, que valdrá de 50 a 60 euros para cada edificio.

Antena3 y Tele5 iniciaron a finales de 2004 una campaña publicitaria, basada en *spots* televisivos, con el lema "Televisión Digital Terrestre. La televisión definitivamente tuya". En ella se desgranan las ventajas de esta fórmula para familiarizar a los espectadores con la nueva tecnología y, de paso, presionar al Gobierno, fin que parece haber logrado. Han empleado un procedimiento comercial que consiste en, cuando no hay demanda de un producto, crearla. Ya se hizo con la radio y la televisión en su momento.

ANTENA3 Y TELE5, PREPARADAS PARA EL SALTO

Los máximos responsables de las dos cadenas privadas llevan varios meses expresando de forma reiterada su deseo de que el Gobierno dé luz verde cuanto antes a la televisión digital: *"Estamos preparados. Ya tenemos el contenido y podemos lanzar en pocos meses cinco o seis canales"*, aseguraban en una rueda de prensa conjunta los consejeros delegados de Tele5 y Antena3, *Paolo Vasile* y *Maurizio Carlotti*, respectivamente, el pasado 10 de diciembre. Su postura se resume así: "sí" a acelerar la digitalización, lo que implica afrontar cuanto antes el apagón analógico; "no" a la concesión de nuevos canales en este sistema, negativa que tiene una explicación lógica: el miedo a que el Ejecutivo amplíe la licencia para transformar el actual Canal Plus de pago en uno en abierto. Sus rivales manifiestan en público su enfado por la posibilidad, cada vez más cercana, de que el Gobierno conceda esta medida de gracia al Grupo Prisa. La posición de *Carlotti* y *Vasile* es clara: si convenimos en que la digitalización es el futuro, y puesto que el Gobierno *Aznar* ya concedió dos nuevas licencias (Net TV y Veo TV) de televisión digital que malviven (y a las que el Gobierno también podría permitir emitir temporalmente en analógico), afrontemos el apagón cuanto antes y aceleremos el proceso de transición hacia la TDT si no queremos perder el tren de la modernidad.

Desde este punto de vista, ¿qué sentido tiene plantearse ahora dar nuevas licencias en analógico? En principio ninguno, fundamentalmente porque la TDT ofrece un mayor espacio para nuevos canales. Ambos directivos consideran la televisión terrestre digital *"la solución más lógica y eficaz a los problemas de pluralismo"*, de ahí esa campaña encaminada a convencer a los espectadores de sus bondades y que le pierdan el miedo a esta nueva forma de televisión, y a presionar al Gobierno, apoyados además por los fabricantes de receptores.

Así, y tras el adelanto en dos años del pretendido "apagón analógico", a finales de 2005 podrán recibirse al menos veinte canales a través de la TDT, en abierto y de forma gratuita. Así se prevé en el plan elaborado por el Ministerio de Industria con el objetivo de impulsar la tecnología digital y que supone la reasignación de canales de la extinta plataforma Quiero TV. El plan se basa en la modificación, antes de este verano, del Plan Técnico Nacional de Televisión Digital, mediante Real Decreto, y entregarse a la mayor brevedad las frecuencias para nuevos programas en digital terrestre de cobertura estatal, para alcanzar una oferta de 14 programas.

Se pretende que estos nuevos programas inicien sus emisiones en otoño de 2005, para lo que adelantará en dos años la fecha límite del periodo de transición. El lanzamiento de las nuevas televisiones se hará de forma escalonada y será en el caso de las autonómicas a partir de enero de 2005, y en el de las estatales en otoño de ese mismo año. Además, las locales podrán emitir a partir de agosto de 2005 y hasta enero de 2008. Para impulsar este plan, el Gobierno se verá obligado a modificar la Ley de Televisión Local, la Ley General de Telecomunicaciones y la Ley de Televisión Privada.

NUEVAS LICENCIAS ANALÓGICAS

El ministro de Industria *José Montilla* afirmó, en declaraciones a Onda Cero, que con el nuevo reparto *"habrá canales generalistas en abierto y programas que serán temáticos, como ocurre en otros países. Lo normal es que los titulares de licencias en analógico dispongan de más de un canal digital, con el fin de que puedan ofertar algún programa temático"*, añadió. Además, comentó que en el plan técnico *"hay programas reservados a las televisiones públicas, a las autonómicas y a las privadas de ámbito nacional"*. También dijo que *"luego están las concesiones de televisión digital ya otorgadas y que emiten aunque no las veamos"*, en referencia a Net TV y Veo TV. No obstante, se mostró cauto a la hora de pronunciarse sobre la concesión de nuevas licencias analógicas. *"Ni lo contemplamos ni lo descartamos. Es algo que tendrá que recoger el nuevo Plan Audiovisual. En el texto del anteproyecto de ley, de momento, ni se recoge"*, aclaró.

Desde el pasado 1 de enero, las cadenas autonómicas están obligadas a emitir en digital, sumándose así a La Primera, La 2, Antena3, Tele5 y Canal+, además de las dos concesionarias de emisión exclusiva digital.

La primera en mover ficha ha sido RTVE, a través de su directora general. *Carmen Caffarel* reclamó que TVE puede desempeñar el papel de «locomotora» en la transición a la TDT. La pretensión de *Caffarel* supondría en la práctica que Televisión Española acapararía seis de los catorce canales que libera el reparto de Quiero TV y podría afrontar ya la emisión de esos ocho programas de la nueva TDT. Recordó que además de los dos canales generalistas (La Primera y La 2), TVE cuenta con cinco temáticos especializados —Canal 24 Horas, Teledeporte, Canal Nostalgia, Canal Clásico y Grandes Documentales— y añadió que esta programación será completada con un octavo canal dedicado a la infancia y a la juventud, *"sin excluir otros contenidos como la educación reglada a ciertas horas"*. Este canal podría estar en emisión en otoño. En cualquier caso, la intención de TVE se suma a la expresada el pasado 10 de diciembre por Tele5 ante la eventual decisión del Ejecutivo de repartir el ancho de banda de Quiero TV. Su consejero delegado, *Paolo Vasile*, anunció entonces que la cadena privada *"tiene en mente"* que su primer canal de TDT sea uno *"dedicado exclusivamente a los niños"*.

Veremos en qué acaba todo esto...

Jorge Sánchez

MATÉ A UN PERRO Y ME LLAMARON "MATAPERROS"

Me sienta fatal, me hace parecer cada vez más incomprendida, y esa es una sensación que no me gusta nada. Además también está la rabia de pensar que ni tan siquiera se molestan en comprender.

Ayer salió en los periódicos la noticia. Es una de esas que a la gente no le gusta demasiado leer porque son atroces y desagradables; pero sin embargo lo hacen, vete a saber tú si por morbo, sadismo o simplemente por informarse y acercarse un poquito a la cruel realidad de hoy en día. La noticia en cuestión versaba sobre un asesinato múltiple. Un niño que, tras salir toda su familia de la casa, se puso a ver dibujos animados con una escopeta entre las manos y, según volvían sus progenitores y sus hermanos, se dedicó a dispararles. Así, a sangre fría. El artículo también decía que a su hermano pequeño no debía tener la intención de asesinarle pero, como se puso a gritar al ver a la hermana mayor rodeada por un charco de sangre en el suelo, no tuvo otro remedio. Después de matar a toda su familia, cerró la puerta y se fue a dar un paseo. Tranquilamente.

Esto es más o menos un resumen de lo que ocurrió, pero mi madre sólo pareció fijarse en dos diminutas palabras, perdidas en la mitad del artículo periodístico. "Dibujos animados". Aquí es cuando empieza el mal rollo porque, desde que me gusta el manga, todos los dibujos animados, ya sean japoneses, coreanos, chinos, sudamericanos o mejicanos, se ven reducidos a la sección de "manga". Y se armó la gorda. Como ya se había armado hace unos años.

Todos recuerdan el caso del chaval aficionado al rol que masacró a toda su familia con una katana, ¿verdad? Pues bien, algún personaje muy inteligente en la empresa de mi madre le "comentó" que tuviera cuidado conmigo (ni que fuera una criminal peligrosa) ya que el rol y el manga iban juntos en un "pack dos-por-uno". Obviamente, al llegar yo a casa, la cara de mi madre era un show y mis mangas, todas mis series, estaban en la calle junto al contenedor azulón de papel y cartón. Toma ya.

Pues, volviendo al artículo de ayer, resulta que el niño francés estaba viendo dibujos animados mientras esperaba la vuelta de su familia. La criatura esa podría haber hecho un puzzle, haber cocinado crêpes o incluso haberse echado una siesta. Pero ninguna de esas opciones le pareció excesivamente convincente y se puso a ver dibujos animados. Conclusión: mi colección de mangas volvió a situarse junto al contenedor de color azul. ¿Por qué? Porque como siguiera leyendo "eso" (pónganle ustedes una entonación y una cara como quien se da cuanta de que acaba de pisar una mierda por la calle) perdería la noción de la realidad y asesinaría a toda mi familia. Porque el manga es perjudicial y yo me estaba viendo afectada (¡¡no jodas!!) y esto iba a acabar mal. Después de una larga discusión y de conseguir poner mis mangas en su localización inicial, volví a leerme el susodicho artículo para comprobar si lo que decía mi querida progenitora era cierto y a mí se me había escapado: que el manga estaba relacionado con el asunto. Imagínense mi incredulidad al constatar que los dibujos animados en cuestión, esas perturbadoras imágenes que acompañaron a la criatura a masacrar a sangre fría a toda su familia, eran ni más ni menos que... **Shrek**.

A mi en ese momento se me cruzaron definitivamente los cables. Y yo que pensaba que mi madre era, al menos, capaz de distinguir entre la animación oriental y la americana. ¿Hasta dónde vamos a llegar? Pues señoras y señores, aplicando convencionalismos, puedo decirles a dónde. Disney y Pixar, censuradas por las Asociaciones de Protección al Menor, de Psicólogos Infantiles especializados y de todo ser viviente que se dedique al arte de educar a las nuevas generaciones, porque influye en las delicadas mentes infantiles con sus terriblemente perturbadoras imágenes. Figúrense cuán perturbadoras son, que un inocente niñito asesinó a toda su familia mientras visionaba una de sus películas. Por desgracia, estamos hablando de Disney, la productora de acarameladas películas como **Blancanieves y los Siete Enanitos**, o **La Cenicienta**, que se ha cuidado muchísimo de producir nada más allá de la típica película infantil o las absurdas comedias familiares. No ocurrirá eso.

Sin embargo, con la animación japonesa no pasa lo mismo. Sobre ella si es aplicable el refrán ese de "maté a un perro y me llamaron mataperros" o este otro de "cría fama y échate a dormir". El manga es violencia y sexo. El manga es contraproducente. El manga debería estar censurado. Porque el mercado español ha hecho que se vea así. Porque el español medio ha decidido que sean sólo las series manga violentas las que se emitan por televisión. Es la ley del mercado, señores, somos nosotros los que decidimos qué se emite y qué no. Yo no estoy en absoluto en contra de **Dragon Ball**, pero no me negarán que tiene un fuerte contenido violento. Tíos "con mucho músculo y pegándose de hostias" es lo que saca el español medio de esta serie. Luego llegamos al hentai, que tampoco tengo absolutamente nada en contra de él, pero no hablaré de un tema que está ya muy trillado. Es la ley del mercado. El español medio que repudia socialmente ese tipo de series es el español medio que, creando un índice de audiencia notable, ha provocado que esas series se emitan en cadenas más importantes que hacen que llegue a más gente. Y que estas conozcan el manga y el anime como violencia y sexo.

El español medio es el que, leyendo el artículo del chaval de la katana, ha sojuzgado que el rol es nocivo y el manga perturbador. Por esa regla de tres, todos los cuarentones residentes en Londres son potenciales **Jack el Destripador**. Y todos los islamistas del universo arden en deseos de hundir a EEUU como *Bin Laden*. La generalización es odiosa, pero ahí está, presente donde menos nos lo pensamos. La expresión de "hijo de puta" o "hijo de la gran puta" viene, ni más ni menos, de la época de la Armada Invencible y, en realidad, su versión original era "hijo de la Gran Bretaña". Los españoles nos reducimos a sevillanas, toros, sexo y alcohol. A los alemanes se les mira mal desde lo de *Hitler*. Los irlandeses siempre serán católicos, bebedores y peleones empedernidos. ¿Continuamos con la lista? Siempre que nos recitan este tipo de convencionalismos y generalidades decimos "eso son sólo excepciones". Pero también, siempre que nos presentan a una persona con nacionalidad francesa se nos pone cara de asco y siempre que oímos un apellido que incluya demasiadas letras comunes en el vasco empezamos a mirar mal. Y siempre que digamos la palabra "manga" seremos nosotros los que seamos repudiados.

Me ponen negra los convencionalismos. Pero más me pone furiosa la gente que se niega a escuchar, a abrir los ojos más allá de lo que transmiten los medios de comunicación. Porque, lo quieran o no, un artículo periodístico siempre tiene un poquito de subjetividad, que nos afecta aunque no nos demos cuenta. Cuánto desearía que todos esos preocupados padres expertos en cuidar a sus mimados hijos, todos esos psicólogos siempre unidos a sus absurdas baterías de pruebas incapaces de sacar un perfil medianamente correcto, indagaran un poquito, sólo un poquito más, en lo que es realmente el manga. Quién pusiera encima de su mesa los dos primeros tomos de **Maison Ikkoku** para enseñarles que en el manga también hay amor y risas. Quién viera su expresión tierna al finalizar **El viaje de Chihiro**. Y quién tuviera un paquetito de kleenex para pasárselo (con una pequeña mirada triunfal) después de ver los últimos OVAs de **Rurouni Kenshin**. Quien pudiera, de entre nosotros, hacer esas cosas, seguramente, sería el más feliz.

Shizuku

ARGUMENTANDO EN UN TEMA TAN DEBATIBLE COMO ES LA PIRATERÍA

La piratería es el pan de cada día en el mundo. La vemos en todas partes: en la red, en nuestras calles, en los negocios... Son muchos los que la consumen, casi toda la gente adora bajarse un tema mp3 de su artista favorito, o de comprar el último estreno en VCD para no gastar en el cine.

En el mundo del manganime es igual, y lo que más ha proliferado es el pirateo por Fansubs. Los fansubs hacen mucho daño y les brindan una gran sonrisa a los aficionados que no tienen acceso a sus series anheladas. He aquí el problema: ¿La piratería es un derecho para quienes no disponemos de empresas editoras de manga y anime o es una forma de hacernos destruir cada vez más el mercado de las series?

Yo vivo en Chile, un país donde la proyección de manganime es horrorosa, en la tele transmiten una y otra vez **Dragon Ball**, **Hunter x Hunter** o **Doraemon**, pero vamos: ¿Dónde están todas las series que sin ningún problema se editan en España?

La verdad es que es muy difícil ser un otaku chileno, adquirir un manga tal vez no es tan difícil, pero... ¿Y una serie de anime?, pues muy complicado, un gran desafío. Todo lo que se puede hacer es adquirirlas por la vía ilegal (Fansubs o en las tiendas especializadas donde venden series que son... también de Fansubs -_-).

Ojalá que quienes tienen la fortuna de poder juntar dinero y abrir el último DVD de **Cowboy Bebop** o leer un manga de *Osamu Tezuka* puedan entender que para aquellos países que no tienen acceso a sus series, la piratería ya es cuestión de necesidad; sí, es lógico, sin ver una serie no nos moriremos, el manga no es comida, claro. Pero a pesar de todo esto es nuestra afición y es muy doloroso no poder poseer una serie que tanto nos gusta.

Soy *Gricel Sepúlveda* y contra viento y marea velaré por los Fansubs que me entregan mis amadas series, y cuando quiera ponerse una empresa editora de manganime, entonces seré la primera en comprarle todos los títulos del mercado.

Gricel Sepúlveda

(Nota: En Minami respetamos la opinión de esta chica y publicamos su texto pues para eso es esta sección, pero condenamos ahora y siempre la piratería y todas las actividades ilegales)

Sin título

Muy bien, aquí va todo lo que pienso (o la mayoría) de ese apartado (o lo que quiera que sea) de "La opinión", hay uno que dice "¡Que no soy friki!"...

Empecemos: Yo soy friki, y me siento muy orgullosa de ello. Yo adoro mi forma de ser en general, mi personalidad, y no cambiaría mis rarezas ni por todo el dinero del mundo. Mis rarezas son las que me hacen ser yo.

Freak significa varias cosas: anormal, raro, monstruo... Así, cuando una persona te llama friki, te está llamando raro. Y esa persona, por lo general, te llama así porque no estÁs adaptado a su sociedad, esa que tanto adoran.

Al final de esas parrafadas dice "De lo que se trata es de que forme parte de la sociedad..."

Pues perfecto, yo soy friki justamente porque me repugna la sociedad. Una estúpida sociedad donde lo que manda es el dinero, el honorable arte del peloteo e hipocresía en general... Y yo, ¿para qué coño quiero entrar en ese grupo de personas y arriesgarme a adaptarme e incluso a parecerme a ellos? No, por lo que más queráis, ¡no! No me obliguéis (no podéis)... Soy diferente a la sociedad porque parecerme a ella para mí sería caer bajo.

Así que, concluyendo, el chavalito que haya escrito esa opinión... Que vea que tiene razón en una mínima parte, tanto de su escrito como de su enfado porque le llamen friki.
Ala, ¡adiós! ¡Y menos tocar los huevos con que ser friki es caer bajo!

Anónimo

(NdL: La persona que escribió esto pidió expresamente que no apareciese su nombre, lo cual creo que lo dice todo, así que me ahorro comentarios).

Sin título

Releyendo mis viejas Minamis encontré, en el número 13, en esta sección, a una persona bastante contrariada por la publicación, por parte de Glénat, de **Bronze** (en realidad **Zetsuai 1989**). Profetizaba su fracaso. Y que, aunque no haya sido un éxito, fue publicada su totalidad y su segunda parte casi al completo.

Lo que me incomodó realmente no fue el hecho de que se mostrara en contra del yaoi. Vivimos en un país donde la democracia es declarada como un patrimonio de todos. Donde uno puede pensar y decir lo que quiera sin ningún tipo de censura (o en teoría), pues se es ante todo persona. No, no es por eso. Sino por la poca tolerancia y respeto mostrados por este individuo y que, lamentablemente, no es el único. Clamamos respeto e igualdad pero no somos capaces de actuar de modo tolerante ante otras ideologías o gustos. ¿A dónde iremos a parar?

Sé muy bien que los aficionados al yaoi somos un colectivo muy reducido actualmente y mal visto por muchos, que demuestran su "hombría" arremetiendo con su ignorancia contra él.

No pido que lean yaoi, ni mucho menos que lo adquieran. Solamente pido deferencia para los que sí lo hacen. Porque el hecho de que nos guste leer yaoi no significa que tengamos que ser menos o peores personas.
Tampoco tenemos que ser, vulgarmente dicho, "maricones" o ser "gordas feas frustradas". Lo que no quita que en nuestro sector no existan "ovejas negras". Esas personas que, bajo la bandera del manga o yaoi, con su mala conducta y modales dejan al resto en mal lugar (por estas personas pido perdón).

El yuri no está mal considerado y mucho menos el hentai, es algo muy "varonil". Entonces... ¿Por qué el yaoi es tratado de diferente forma? ¿Es todo por una cuestión machista? ¿A qué se tiene miedo? Vivimos en pleno medioevo en el siglo XXI.

Dejémonos de"mariconadas" y seamos tolerantes.

Vtophya

¡ESTO ES GREENWOOD!

LAS BATALLITAS QUE NO SE PUEDEN CONTAR

Pese a lo que las asociaciones de padres, psicólogos, sociólogos y, últimamente, la dirección de TVE piensen, la animación japonesa y los mangas no se atreven con todo. Sí, puede que en las historias llegue a haber violencia, sexo, competitividad, machismo y cualquier otra cosa políticamente incorrecta, pero existe un tema sobre el que se suele pasar de puntillas: la Segunda Guerra Mundial.

Y os preguntaréis: ¿por qué? Bueno, es algo que no se puede explicar sin conocer la historia japonesa, una cosa para la que nunca suele haber espacio en las revistas de manganime, tan ocupado de reseñas de **Naruto** (o la serie que esté de moda en este momento). Desgraciadamente para la panda de ninjas, en mi sección siempre hay sitio para la historia, así que ahí vamos.

Al contrario que en otros países donde para hablar de las causas de la Segunda Guerra Mundial sólo es necesario remontarse a la Primera, en el caso japonés hay que volver la vista a la revolución Meiji, e incluso antes, cuando los buques del comodoro *Perry* sacaron a Japón del aislamiento en el que se encontraba. Bueno, la cuestión es un poco más complicada (para tener una idea podéis fijaros en **Rurouni Kenshin**), pero el resultado está claro: Japón entró en el mundo moderno.

Este "violento despertar" marcó a los dirigentes japoneses una idea: los países fuertes dictan la política de los débiles. De este modo empezó el proceso de creación de un ejército y una marina moderna, imitando los más prestigiosos modelos de la época. Cuando se consiguió empezó su propia carrera expansionista... como hacían las demás potencias, bien en África, bien en Asia. Para ello nada mejor que sus vecinos, el Imperio Chino, que no había sido capaz de seguir el mismo camino que los japoneses. Así llegó la guerra chino-japonesa, la derrota de China y la consecución de grandes territorios (Corea y Taiwán incluidos)... sólo para que las potencias occidentales obligaran a Japón a renunciar a una parte de los mismos. Tal como lo veían ellos, los japoneses estaban siendo demasiado ambiciosos. Desde el punto de vista japonés, los occidentales no querían competencia imperialista. Podéis ver una buena narración de los hechos en **Redención**, de *Yoshikazu Yasuhiko*.

Pero por muy grande que fuera China, era imposible que todas las potencias consiguieran lo que querían (estaban Gran Bretaña, Francia, Alemania, Japón, Rusia...). La tensión acabó estallando en la guerra ruso-japonesa de 1904, donde quedó claro que el imperio japonés era un adversario terrible. En el interior, pareció que el imperialismo quedaba "bendecido" desde los cielos puesto que había vencido a imperios mucho mayores.

Una idea que no cambió lo más mínimo con la Primera Guerra Mundial, ya que se unió al bando aliado, arrebatándole a Alemania todas sus posesiones en China y el Océano Pacífico. Al contrario de lo que pasó en Europa, la Primera Guerra Mundial no fue nada traumática en Japón; no había perdido decenas de miles de soldados en unos campos embarrados con los británicos y franceses, no tenían que dedicar su economía casi destrozada a pagar indemnizaciones de guerra como los alemanes, su imperio no se había desmembrado como el austro-húngaro, y habían conseguido todo lo que quisieron de la guerra, no como Italia; ni siquiera tuvo mucha influencia sobre ellos la Revolución Rusa.

Así pues, no había nada que les impidiera seguir aumentando su imperio, lo que llevó, a la Segunda Guerra Mundial, la derrota nipona y la ocupación estadounidense, como ya sabemos (espero).

Una de las labores más importantes para la administración ocupante fue terminar con el imperialismo japonés, empezando por el modo de ver la historia. Porque para los aliados (y una parte del pueblo japonés), fue este el que provocó la guerra. Su expansión a toda costa le llevó a invadir el sudeste asiático. Usando la excusa de "liberar" a los pueblos colonizados por los occidentales, cuando en realidad sólo querían sustituir un poder colonial por otro. Más las masacres de población civil, el empleo de armas químicas, etc. De hecho, esta es la visión oficial que predominó en la política japonesa y en la nueva constitución promulgada durante la ocupación norteamérica. De ahí viene, por ejemplo, que Japón no tenga ejército con tal nombre, sino "fuerzas de autodefensa" (una simple cuestión de nombres, a estas alturas).

Sin embargo, para otra parte de la población japonesa, la Segunda Guerra Mundial no fue sino la defensa del imperio japonés, que, ante la disyuntiva de retroceder y morir o avanzar y arriesgarse, eligió lo segundo. Después, tuvieron que defenderse de los ataques aliados contra la indefensa población civil. Las masacres, si las hubo, fueron como mucho obra de tropas incontroladas.

Hay ejemplos de ambas visiones. **Hiroshima** crítica al militarismo japonés (además de hablar de los sufrimientos de la población). Y la otra idea aparece en **Konpeki no Kantai** ("La flota azul oscuro"), una historia de reencarnaciones e historia alternativa, en la que las fuerzas japonesas "liberaban" Hawai y las Filipinas, derrotando a los "malvados" opresores coloniales, que empezó como novela y se convirtió en OAV... ¡hasta en videojuego!, aunque no es muy conocida fuera de Japón, por razones lógicas.

Esas razones habían hecho que la historia bélica japonesa no apareciese en la pequeña pantalla... hasta ahora, que se estrena **Zipang**, basado en el manga del mismo nombre de *Kaiji Kawaguchi*. Un anime que habla de los marineros que murieron "defendiendo" Japón (uno pensaría que si no hubiesen atacado a nadie, no hubieran tenido que defenderse...), pero también de las diferencias (no sólo de material) entre los soldados del ejército imperial y los de las "fuerzas de autodefensa" -no los voy a llamar "autodefensores"-. Si este anime será el que inicie y cierre el debate nacional sobre las dos visiones de la guerra o el que lance a las compañías a hablar del mismo, aún está por ver. Aunque lo dudo. Aquí tuvimos la Guerra Civil hace casi setenta años y todavía no nos cansamos de debatir sobre ella...

Jaime Ortega

El famoso ataque al USS Yorktown

Campo de prisioneros en Tokyo

desde la torreta de mazinger Z

una otaku en la corte de la reina caffarel

¿Una otaku en la tele? ¡¡Nooo, quedaremos en ridículooo!! Esto... ¿Se te ha ocurrido pensar que no todos los aficionados son como tú?

El Camino Perdido del Otaku 3. Odiando a Lázaro Muñoz.

Unas horas después de que escriba este artículo una otaku estará en un programa emitido por TVE en horario de máxima audiencia. No saldrá por haber asesinado a sus padres o por haberse dado a la bebida después de leer el último manga de Norma. Saldrá tal y como ella es, diciendo al mundo mundial que le gusta el manganime (entre otras cosas). Esto, que a simple vista puede parecer francamente positivo para la afición al manganime, ha sido discutido y reducido al absurdo en distintos foros de internet y discusiones en general.

Para aquellos despistados, os contaré que esta otaku, *Lydia*, es una de las componentes del dúo Charm, surgido de un concurso que se celebró en esta nuestra revista. Además de su trabajo, amigos o familia, *Lydia* tiene esta afición que compartimos, el manganime, a la que une que canta pero que muy bien. Una chica normal, vamos. Que una otaku salga por televisión mostrando que hay vida más allá del manga rompe con la imagen que algunos colectivos pueden tener de nosotros: seres asociales, alienados, con tendencias psicóticas y con una higiene personal más que deficiente. *Lydia* es todo lo contrario. Mostrar eso supone dar un pasito más adelante en la aceptación del manganime como una afición más dentro de la oferta cultural. Cuestión para alegrarse e ilusionarse un poco, ¿no?

Pues no. Apenas conocida la noticia dentro del mundillo, el coro de plañideras de siempre

empezó a decir que vaya peligro, que vaya desastre, que ya veréis el estropicio, que mejor no salir, que ella no representaba a nadie, que ojalá pase desapercibida para que nadie se dé cuenta de que existimos, y, sobre todo, que era un nuevo plan malvado para que Minami, en la persona de *Mike Sánchez* (amigo, colaborador y productor de las Charm), dominase el mundo. El posible beneficio al manganime quedaba sepultado bajo el odio y la envidia que muchos tienen a la Minami... aún intento averiguar por qué.

Hay una corriente de opinión dentro del mundillo otaku que considera que nuestra afición no es para el gran público. Que sólo aquellos escogidos pueden ser otakus; que cualquier intento de popularización y normalización de nuestro particular *hobby* lo desvirtuaría; hablando en plata, que si dejase de ser minoritario ya no sería tan guay, tan *underground* y tan *cool* ser un friki. Mejor vivir enterrado bajo la montaña de DVDs y mangas que salir y enfrentarse con el mundo, vienen a decir.

Obvio decir que esa no es ni mi postura ni la de ninguno de los que participamos en esta revista. Es de necios suponer que *Mike* no se alegra ni quiere que el grupo que él ha creado y sacado adelante (con su dinero, tiempo y esfuerzo) salga en TVE y obtenga una publicidad maravillosa. ¿Hay algo de malo o de censurable en eso? ¿Alguno de los del coro de pringados (*Sabina* dixit) ha puesto un duro en esa empresa? ¿A alguien le gusta perder dinero? No los que somos otakus y tenemos hipotecas, os lo aseguro. Si *Lydia* sale en televisión y habla de manga y de anime, ¿eso es negativo para alguien? ¿Perjudica a algún otaku? Yo imagino, por el contrario, que habrá muchos chavales que digan a sus padres: "¿veis como yo no soy tan raro?" . Entonces, ¿cuál es el problema? ¿La cochina envidia, como siempre? ¿Es que por el hecho (poco explicable) de que haya fobias en el mundillo del manganime ya hay que torpedear cualquier iniciativa positiva para los otakus?

Espero que no sea el caso, sinceramente. Desde Minami hemos apoyado, con nuestras páginas, cualquier iniciativa, foro, proyecto o idea que vaya a favor del manga en España (con perdón) y casi Latinoamérica. Muchas veces no hemos estado completamente de acuerdo con los promotores de esas ideas o iniciativas (y he sido testigo de discusiones al respecto más de una vez), pero lo que nunca se nos ha pasado por la cabeza es echar abajo una buena idea simplemente porque fulanito o menganito no son nuestros amiguitos.

Que Ayukawa esté con vosotros.

Manuel "Kimagure" Ortega
(a.k.a. Curro)

cremalleras para bocas

Este mes ha sido uno de los más fecundos a la hora de buscar tema para esta sección. Ya tenía escrito un "espejo" que hablaba sobre la pobre situación de los padres del aficionado medio para darle un nuevo enfoque a las relaciones paterno filiares del friki común cuando llegó a mis manos el primer DVD de la reedición de Ranma 1/2 que los señores de RBA están "haciendo".

Aquello clamaba al cielo y me puse manos a la obra: ¿De qué narices vale que incluyan la versión íntegra japonesa si luego no tienen ni la mínima decencia de subtitularla? Y no, no me vale que me digan que era para abaratar costes, que todos conocemos a más de uno que sería capaz de traducir gratis a cambio de que metan su biografía en portada. No, tampoco me vale que me digan que "no se les ocurrió", que estamos hablando de RBA, no de ediciones *Juan Gómez, fansubero*, que se supone que estos tíos son "profesionales" y llevan años ejerciendo su labor. Ni siquiera me trago que lo hicieran a mala leche, tampoco, no hace falta mala leche cuando tienes la certeza de que cogiendo capítulos de una serie y metiéndolos en un DVD como si fueran guisantes congelados vas a tener ventas más que sobradas. Lo han hecho así porque es la forma cutre, barata, vaga, y sin cuidado de hacer las cosas en nuestro país cuando no se conoce ni una miaja al público al que se está destinando el producto. "Oye, ¿No sería mejor traducirlo?" "Quita, si son putos frikis, tú pon letras chinas en la portada y verás como se vende". Así nos va.... Mal batacazo se peguen.

Pero no, tampoco voy a extenderme más con el tema del asesinato de **Ranma** protagonizado por los cuatro cutres sin dignidad, sino de la participación de una otaku en un programa de televisión y la movida que esto ha provocado. Pero vayamos por partes, que aunque muchos sabréis a lo que me refiero otros estarán a punto de pasar página y mandarme a la mierda. Rebobinemos un poco...

El pasado mes de enero la noticia saltaba en la web como una bomba de posibilidades a nuestro alcance: "Una Otaku en la corte de TVE". *Lydia*, cantante del grupo **Charm** había sido seleccionada para participar en un reality show emitido por la cadena nacional en horas de máxima audiencia. El programa en cuestión era **Préstame tu vida**, el cual, para quien no lo conozca, consiste en un supuesto "estudio sociológico" (cómo no) en el que se intercambia a dos personas de ámbitos sociales y profesionales muy diferentes haciéndoles vivir la vida del otro durante una semana. A lo largo de estos siete días son grabadas en momentos señalados, y luego se lleva a cabo el rodaje de un programa resumen que se emite **varias semanas después**. Remarco este "varias semanas después" porque el programa alardea de ser en directo, cuando esto no es así ni mucho menos (en un programa llegaron a decir "fulano se ha tenido que ausentar durante el intermedio por motivos personales" algo absurdo en un programa diferido, donde no existen pausas comerciales durante la grabación del mismo).

Pero volvamos a los foros. ¿Cuál fue la reacción de la gente ante la noticia de que el mundillo al fin tenía una embajadora en la televisión del gobierno? ¿Alegrarse? ¿Emocionarse? ¿Esperanzarse? Pues no. Los cuatro tontos de turno tuvieron que meter la pata, aprovechar el momento para atacar cualquier iniciativa ajena (cuando ellos jamás tienen iniciativa propia ni hacen jamás absolutamente nada) y criticar el mundillo, a *Lydia*, a sus amigos, a los seguidores del grupo, y de rebote a **Minami**, que aunque no pintara un pijo en todo esto siempre queda bien. Llegué a leer absurdos tales como que *Mike* (manager de las chicas) lo tenía todo planeado desde hacía años con el único motivo de fastidiarles a ellos, que quieren que el mundillo siga siendo un ambiente sectario, algo ajeno a la sociedad; que las chicas habían robado el nombre del grupo al trío que aparece en **Perfect Blue** (que dicho sea de paso se llama *CHAM*, no **Charm**, por no decir que el nombre de las Charm fue elegido por votación entre todos vosotros, lectores de **Minami**), y ya la puntilla, que *Lydia* ni siquiera era otaku porque era... (tápense los ojos los que no quieran ver su sensibilidad herida) ...CRISTIANA. ¡¡¿Pero como se le puede ocurrir a un otaku medio tener fe en la religión que le salga de los cojones, por Dios?!?, aquí todos tenemos que ser ateos, porque somos guays, modernos, y nada más que creemos en X y en las *CLAMP*, y al que se le ocurra tener una confesión no oriental lo crucificamos, que para algo hemos conseguido tener libertad religiosa. Lo que hay que leer... Por fortuna también hubo quien supo ver más allá del odio y la degeneración mental que causa el aire de una habitación cerrada todo un fin de semana y se animó esperanzado ante la posibilidad de que un aficionado con claridad mental, aspecto agradable y fuerte presencia nos representara en las ondas. Tal vez esta embajadora, con su encanto y carisma, nos sacara de las sombras y nos mostrara al mundo como la comunidad que somos, gente normal que disfruta su afición como una más, que sale a la calle y vive el día a día como el resto de los mortales.

Mientras se producía este intercambio de absurdo contenido y simpatía halagadora, *Lydia* preparaba sus armas para dar al mundo nuestra imagen más agradable: posters de anime comenzaron a forrar su habitación, nada gore, sangriento ni erótico, no vayamos a cagarla; los botines de mil y un salones adornaron sus estanterías, este *Naruto* tan mono en la cama, y esta *Sakura* entre los libros; y las revistas y mangas más bellos guiñando sus encuadernaciones recién cepilladas desde puntos estratégicos de la habitación. Todo preparado para dar su imagen más otaku en su cuarto, y la más sociable en sus actos. Y ya se acercaba el día del intercambio con aquella persona anónima de quien nada sabía.

Finalmente llegó la famosa semana, y con ella el viernes de grabación. ¿Con quién la habían intercambiado? Había apuestas para todo: Una alumna de colegio interno, una pastillera desfasada, una siniestra tontorrona, e incluso una musulmana creyente, ya que durante la entrevista el programa había mostrado gran interés en la fe cristiana (le robo el "con perdón" a *Ortega*) de la muchacha y su familia. El programa comenzó y con cada minuto que pasaba las esperanzas de un trato equitativo, y ante todo digno, desaparecieron al intuir el rumbo que tomaba la cosa: *Lydia* había sido incapacitada en todos aquellos ámbitos de su vida que no tuvieran relación con su condición cristiana, viendo limitada su vida a este único aspecto: No se habló de sus salidas nocturnas, su grupo de amigo, sus fiestas, su condición de cantante fuera del coro de la iglesia, ni mucho menos, de su afición al manganime, que se vio resumida a una vocación infantil hacia los "dibujitos animados" que con la canción **Veo, Veo** de *Teresa Rabal* adornó las mas incompletas tomas de su habitación forrada de pósters.

¿Y quién era la otra chica? Os preguntaréis. *La musulmana, fijo.* Pues no. La otra chica era una joven stripper.

Dicho esto las piezas encajan: la intención del programa no era otra que la de confrontar religión con libertinaje, ridiculizar a *Lydia* plantándola como una mojigata sin cerebro que bebe las enseñanzas de un credo desfasado y severo frente a su moderna compañera, una joven que sabe lo que quiere y que para colmo enseña cacha para dejar callado al público más subliminal. ¿Que *Lidia* canta y se cruza media España con su compañera de

grupo pegándose sus buenas fiestas entre concierto y concierto mientras defiende la difusión del manganime, una forma de arte que desde el gobierno se critica y elimina en pro de cuatro votos y una sonrisa? Pues se elimina, que eso es rebelde y mola, y aquí hay que dejarla mal, cargarnos la imagen no sólo de la iglesia, sino también la de los cristianos. ¿Y por qué? Pues por cuatro votos, ya que a eso se reduce todo, queridos amiguitos, ¿o qué creíais? Así vemos perdida nuestra oportunidad, la oportunidad de alcanzar un estatus como el que tenemos en Francia o Italia, por culpa de los intereses de un gobierno que ya no sabe dónde meter mano con tal de seguir haciendo de oposición (*NdL: Bueno, lo dejamos porque es la parte de opinión y lógicamente cada cual con la suya, pero preferiría dejar Minami totalmente al margen de movidas políticas*). Lo triste es que esta manipulación se dé en estos tiempos, en los del buen talante y el buen rollito, porque del bigotes y *Urdazi* uno se lo esperaba, ya casi como que te reías; pero que esto nos lo haga la televisión de un gobierno que dice ser claro, sincero, y de buen rollo, que culpa a la oposición de manipular la opinión mediante unos mecanismos que dicha oposición perdió junto con la presidencia... qué queréis que os diga, pero me toca los huevos.

Por mi parte yo lo tengo claro: la televisión la dejo para la consola. Mal rayo me parta si me creo ni la mitad de lo que ahora veo en ella. Si quiero información ya leeré la prensa, te compras dos periódicos y contrastas. Y cuando lea aquello de que vivimos los tiempos de la "libertad religiosa" me reiré en bajito y le pondré seis velas negras y una cabeza de gallo a mis Dioses particulares mientras me cago en los muertos de los directivos de televisión española que se ríen de la constitución y, como demócratas convencidos, nos insultan con su forma de actuar.

Rafa del Río

Dedicado a las víctimas de la manipulación de los medios.

asotaku.com

TODO EL MANGA
Y EL ANIME
EN INTERNET

http://www.asotaku.com
http://www.mangaspain.com

Patrocinan:
aresinf.com
plan HOST
www.planhost.net
CHAN comics
www.chancomics.com

DDR

Dance Dance Revolution

¿Diversión o exhibición?

Los nombres "Dance Dance Revolution" o "Dancing Stage" ya no son desconocidos para la mayoría. Muchos poseen cualquiera de las alfombrillas de baile existentes en el mercado, y los que no, juegan en las recreativas.

Para aquellos a los que el término DDR suene a chino, diré que se trata de un conocido juego de baile, disponible en PC (Stepmania), Xbox, Ps1, Ps2 y Arcade en el que al ritmo de la canción seleccionada aparecen unas flechas ascendentes que apuntan a cualquiera de los cuatro puntos cardinales básicos. La diversión consiste en pisar en el lugar adecuado de la alfombrilla (arriba, abajo...) al tiempo que la flecha pasa por un lugar determinado. Los movimientos realizados por el jugador vienen a emular diferentes pasos de baile, y el hecho de contar con un gran elenco de canciones donde elegir, lo convierten en un juego bastante adictivo. No sólo entretiene, sino que desarrolla la coordinación psicomotriz, la agilidad, reduce peso, y porqué no decirlo, permite *fliparse* un buen rato.

El problema llega cuando una vez adquirida la alfombrilla, y conseguidos los juegos necesarios para su uso, comienzas a meterte en el mundo DDR. No tardas demasiado en estar harto de los ligeros "dancing pads", por lo que acudes a un salón recreativo donde has oído que hay una máquina "Dancing Stage", donde puedes jugar con zapatillas, sin remordimientos por los golpes en la pared de los vecinos. Así, acudes un sábado por la tarde al New Park de Las Ramblas (Barcelona), convencido de que pasarás un buen rato pegando botes al ritmo de una canción que fuera de un videojuego no te gustaría en lo más mínimo. Pero no es así, quizá tiempo ha, hubieses podido tener una tarde divertida allí, pero no hoy en día. Entre 15 y 30 personas de muy diversos aspectos se arremolinan en torno a la recreativa, esperando su turno, o estando allí por estar. Preguntas quién es el último, y nadie te sabe decir, porque la única forma de jugar allí consiste en dejar tu monedita apoyada en el cristal de la máquina, junto con otras tantas de personas que van antes que tú, de forma que tu moneda avanza espacios hasta la llegada de tu turno.

Comienza el desfile: uno sube a la palestra, junto con su amigo, pero no van a jugar a dobles. ¿Para qué se sube pues el otro? Para lo mismo que otras tantas personas, que una vez comenzado el juego, bailan según las flechitas, desde los lugares donde esperan a jugar. Entonces te das cuenta de que en otros concursos de DDR que has visto antaño, la gente hacía lo mismo: jugar sin alfombrilla basándose en el baile que el que sí juega está llevando a cabo. Y aquí es donde para mí de verdad comienza el absurdo. Me pregunto si en sus cabezas habrá una voluntad de practicar, de saber si lo que está bailando el que ha gastado su euro sería factible para ellos, o qué. Un rato allí, y te das cuenta de las caras de los que te rodean, empiezas a ver que todos se miran con recelo, que ya has visto aquellos rostros en otros lugares donde se jugaba DDR, que de hecho allí están los mismos que ya estaban la semana pasada, que cuando la gente sube a bailar, y termina una canción, mira hacia atrás con un ademan de "toma ya", o lo que es peor, se marcan su *break dance* impresionante, y se largan como si acabasen de hacer un café.

¿Os he hablado de mi ex compañera de piso? Ella es la que me ha hecho aborrecer DDR; un buen día se acercó a New Park, y volvió absolutamente flipada. Me dijo que había que practicar un montón, para luego ir allí y dejarlos asombrados. Lo que ella no sabía, es que en el New Park, todos hacen eso. ¿El qué? Practicar durante la semana, para poder ir el sábado a los recreativos, y dejar flipada a la gente. El que flipa con este hecho soy yo. El colmo del absurdo, oiga. Luego la nena me veía diciendo "me he pasado tal canción en modo Standard" (como si fuese un gran logro) o "un tío que baila súper bien en el New Park me ha dado consejos para bailar mejor". Pero el caso es que si vas a tal sala, lo último que verás es gente bailando; más bien el espectáculo consiste en un tipo de pelito largo moviendo sus pies a velocidad inhumana, marcando todos y cada uno de los instrumentos de la canción, y es que la única manera de bailar, en el sentido habitual de la palabra bailar, es en los modos de dificultad más sencillos. A partir del Standard, necesitas ser un ciempiés para no permitir que una sola flecha escape sin ser marcada por tus movimientos.

Como decía, a muchas de estas personas las puedes encontrar en los torneos que se realizan en diferentes convenciones de manganime de la zona de Barcelona (*NdL: A diox gracias, y que sigan allí en su* ghetto), por lo que llegas a la conclusión de que, al igual que tú, son otaku o frikis. Te llevas las manos a la cabeza, y piensas "¿Pero nosotros no odiamos esto?". Aparentemente sí, los frikis son frikis entre otras cosas porque prefieren hacer quedadas para ver películas antes que salir a bailar, teniendo que mostrar tipito y bailecito, en un lugar de música comercial infecta, rodeado de un montón de hipócritas. DDR en cambio aúna súper divos del baile, música comercial y movimientos ridículos. ¿Por qué nos gusta entonces? ¿Porque es un videojuego? Seguramente nos lo colaron aprovechando esta eventualidad, pero bueno, renovarse o morir, y a quien no le guste, que no juegue.

Lo que de verdad me preocupa, es el tipo de otaku que va todos los sábados al New Park. Ese tipo de persona de verdad me mata. Quiero decir, si eres un friki, un otaku, o un lo que sea subcultural, admítelo, y juega a DDR, pero para divertirte. Si en cambio lo que haces es vacilar porque eres capaz de mover tus piernas a la misma velocidad que *Aralé* corriendo, y con una coordinación pies-ojos que roza lo olímpico, entonces lo tuyo quizá sean los deportes, y no las convenciones de manganime. Son cada vez menos frecuentes los otaku de la vieja escuela, huraños y tímidos, reacios a salir de casa, coleccionistas, que solo escuchan bandas sonoras, que visten de manera cutre... en su lugar, aparece el nuevo otaku, ecléctico donde los haya, que iguala a la persona "normal", y supera al friki; auténticos "dancers" del DDR. Digo esto porque cada vez más, escucho aquello de "hemos quedado para jugar a Dance Dance" o "nos pasamos la nochevieja jugando a DDR". Saber bailar usando este juego (y hacerlo bien) se está convirtiendo en casi una necesidad para el otaku moderno, y resulta que los roles y actitudes que aparecen en cualquier reunión donde el videojuego este implicado, se parecen cada vez más a las de New Park.

En el torneo al que asistimos durante la celebración del reciente Jonu Show celebrado en Barcelona escuché a uno de los mas afamados "dancers" de los recreativos decir "que me pongan Tsugaru y les doy una paliza a todos". Esto lo decía porque la versión de Stepmania

que se estaba jugando era solo de canciones de anime, y por lo que parece, el muchachito (de actitud bastante altiva) tiene muy ensayada la tal "Tsugaru". Repito: ¿No jugamos para divertirnos? Un videojuego está o para que te entretengas jugándolo, o para que disfrutes de una trama, como si jugases una película interactiva. Lo del DDR como exhibicionismo, y manera de probar lo guay que es uno, me parece una perversión.

Esto no ocurre solo aquí, desde luego. Entra en las webs de DDR, consulta los foros, y leerás cosas como "usar la barra es para principiantes" (la barra es un soporte que hay en los arcade de este juego, para no caerse) o "cuando te salgan callos en los pies, podrás decir que eres un auténtico dancer". Mirando en las guías de jugadores estadounidenses que pueden encontrarse en gamefaqs.com, también puedes leer comentarios similares. ¿Qué ocurre? ¿Quien juega a DDR se transforma en un *morolian* del Space Channel?

Se me acaba el espacio, y decir más sería repetir las mismas exclamaciones. No puedo culpar a los que quieran destacar por su consecución de "Tsugaru" en nivel extremo, pero lo que sí recomiendo es no ser tan hipócrita como para ir después metiéndose con la gente que va a discotecas, cuando básicamente, se hace lo mismo.

Acid Losvaize

Evangelion

DE CÓMO UN GRUPO DE AMIGOS DIJERON:

- "WINDOWS, TENEMOS UN PROBLEMA"

Y DE CÓMO MUCHOS DE NOSOTROS DIJIMOS:

- "LO SABEMOS, GAINAX, LO SABEMOS..."

Nota de la redacción

Pese a lo que pueda parecer, y sobre todo pese a lo que puedan decir cuatro pobres diablos que no entienden que esto es un apartado de humor, la sección *Hoy nos pasamos por la piedra* es una de las más deseadas de toda la revista. Raro es que nadie dé su brazo a torcer a la hora de prestar esta sección a los compañeros cuando ostenta el papel de autor mensual. Sin embargo, en esta ocasión le hemos cedido el puesto a una lectora que nos la mandó a redacción llamando nuestra atención. Es divertida, es amena, y sobre todo demuestra que hay gente que sabe ver la realidad fuera de los muros de la redacción. Disfrutadla.

¿Pero los ángeles no tenían alas?

El manga sobre el que me dispongo a hablar es **Neo Genesis Evangelion** (**Evangelion** desde ahora), un anime que en España ha levantado muchas llagas... tanto para bien, como para mal.

Esta historia, creada por el estudio *Gainax*, nos narra una frenética sucesión de acontecimientos situados en el año 2015, en los que los ángeles (unos bichos feos como ellos solos y la mar de estúpidos) pretenden devastar el planeta tierra, ¿motivos? Ah, no sé, pregúntale a ellos. Para contrarrestar los ataques de dichos moluscos (realmente tienen un aire a ciertos animales acuáticos) el planeta tierra cuenta con la inestimable ayuda de Nerv, organización encargada de frenar dichos ataques y que cuentan con unas "poderosas" armas denominadas Evangelions (un nombre la mar de apropiado para unos mechas bastante currados estéticamente, pero poco más). Y digo "poderosas" entre comillas porque a dichas armas se les acaban las pilas antes que al conejito malo de Duracel.

Siguiendo con el argumento, el protagonista de nuestra historia es *Shinji Ikari*, hijo del comandante *Ikari*, jefe de la ya nombrada Nerv. **Evangelion** intentará contarnos cómo es su vida desde que vuelve a reunirse con su padre, al que no veía desde hacía 10

años, y cómo su encuentro con él, los ángeles y los Evangelions cambiarán su vida, lo cual, sinceramente, no tiene mucho mérito... ¡¡Pero si hasta una tortuga mediana sería capaz de cambiar la vida de este chico!! La trama de esta inestimable obra de arte también nos relata los "impactos" sobre el planeta Tierra de una forma muy original, liando dos o tres ideas de forma que ninguna de ellas se entienda y creando un supuesto mega argumento que no entienda ni su madre. Por supuesto todo esto tiene una base lógica y muy detallada, tan lógica que los simples mortales como yo no conseguimos entenderla... O eso, o es que su autor tenía un día que iba bastante suelto y en esos momentos de meditación en el WC se le ocurrió escribir su particular historia de la Biblia versión moderna en el rollo de papel.

Menuda panda

Para poder entender mejor la "idea" de este anime, cuyo responsable más nombrado es *Hideaki Anno*, presentemos a sus personajes uno por uno y quizás así saquemos algo menos turbio (porque claro, estoy segura de que no sacaremos mucho).

Shinji Ikari. El protagonista de esta historia. Un chico amargado e inútil cuyas reflexiones le llevan siempre al mismo punto, "este techo no es el mío...", reflexión de los más filosófica para él y que mueve su vida. Nunca ha salido de su cuarto y cuando lo hace se da cuenta de que el mundo es demasiado para él, lo que explica su inutilidad en cualquier situación.

Rei Ayanami. La perfecta soldado. Hace lo que le ordena el comandante *Ikari* sin preguntar nada... seguro que más de uno en el gobierno querría soldados así (*NdR: Y en la redacción también, no te creas*). Tiene una personalidad tan fuerte como la del techo de la habitación de *Shinji*... quizás este tiene incluso más personalidad que ella... el techo, no *Shinji*.

Soryu Asuka Langley. Chica loca y animal donde las haya. Alemana de ojos azules y pelo rojo a quien se le va la olla cuando es pequeña, debido todo ello a un psicodélico trauma infantil... cosas de familia diría yo. Muy competitiva y arrogante... al enfrentarse con el ángel número tropocientos perderá definitivamente el sentido... lástima, para una que parecía tener algo de "personalidad".

Gendou Ikari. Padre de nuestro protagonista (esto tiene mérito, porque aguantar sus paranoias... Normal que el buen hombre se fuera a comprar tabaco y desapareciera durante diez años). Dirigente de Nerv, es un señor que se pasa todo el anime, las películas, los finales alternativos, las imágenes, y las carátulas de las BSO posando. Un tipo importante y estresado que no mueve un dedo en toda la serie, el puesto de dirigente se lo dieron gracias a un apañito rápido en los servicios, fijo. Sus guantes son todo un "clásico" que todavía hoy mucha gente se pregunta si tendrán algún significado...

Misato Katsuragi. Se supone que esta señorita prepara estrategias de combate y se ocupa de la vida de los pilotos... y digo se supone porque sus estrategias se basan en llevárselo todo por delante ya sea un edificio, una ciudad, o dos países. En cuanto a ocuparse de la vida de los pilotos... bueno, su filosofía es "Mataos unos a otros y después contádmelo, pues veintidós cervezas todavía no son suficientes para darme cuenta de que estoy sola, mi trabajo no me gusta, y vosotros me dais dolor de cabeza". Un amor de chica.

Rytsuko Akagi. La *Dra. Akagi* estaba muy unida a su madre y por ella intentó convertirse en una magnífica científica (¿¿Yuri??), pero está claro que no lo consiguió, puesto que acabó en Nerv (cómo no, dios los cría y ellos se juntan...).Se siente tan sola sin su madre que acaba aceptando como madre a un ordenador, claro que para ello se monta la excusa del siglo, como decir que el alma de su madre está introducida dentro del ordenador cual virus de Microsoft. Mujer, instálate un Panda y verás qué pronto desaparece. Para colmo, se siente utilizada por el comandante *Ikari* y en un arrebato de celos al más puro estilo shojo va y se carga los clones de *Rei*, pues tiene que ser deprimente ser "derrotada" por alguien con tanta personalidad.

Kaji Ryouji. Exnovio de *Misato* y un semental. En la universidad salió con *Misato* pero pronto se dio cuenta de que esta no le satisfacía... así que después de esto se propuso tirarse a todo bicho viviente. Para ello se convirtió en espía y entró en la plantilla de *Nerv*, allí hizo carrera y se llevó por delante (y por detrás) a toda la plantilla de Nerv, a excepción de *Ritsuko*, que ese día estaba chateando con su madre por messenger astral.

Kaworu Nagisa. Chico raro donde los haya, con tendencias sexuales indefinidas (es más, yo sigo pensando que ese chico es hermafrodita...), llegará a liar de tal manera el "argumento" que al final la presión podrá con él... véase el doble sentido.

Más o menos este es el plantel de personajes que tenemos. Aun así faltarían algunos como el famoso *Pen-Pen*, un pingüino que vive en el piso de *Misato* y que simplemente tiene una función: estar ahí. Y aun así es sin duda el personaje más inteligente de todos. O los ya nombrados moluscos (véase ángeles) a cada cual más feo y estúpido. Habría que nombrar la famosa Vara de Longinos, que no, no es un reloj; también conocida como el Gran Tenedor, y se pasa el 90% del anime en la luna (literalmente, no como el *Hideaki*) y su finalidad nunca queda clara, como todo en el anime. Tampoco debería terminar sin comentar que si el protagonista es tonto sus amigos del instituto lo son más, qué íbamos a esperar... pues se pasan el anime queriendo subir al Evangelion... ¡¡Niños, que es un arma, no un juguete!!!

Me dejo muchísimas cosas por comentar pero es que si empiezo más en profundidad no acabaré en la vida... es tan complejo todo esto...

Por supuesto supongo que los fans de este anime tendrán sus quejas sobre lo que he escrito (estoy segura de que acabo de ganarme muchos enemigos ^___^) y quiero que sepan que espero ansiosa sus críticas, sólo pido una cosa... que sean más claras que este anime.

Amenartas

Y PARA FINALIZAR, LAS DOS ÚLTIMAS CUESTIONES...

La serie es...

Pues sencillamente no es una serie, es un montón de ideas amontonadas con un dibujo bastante atractivo, y nada más.

El autor debería...

Dejar de tomar laxantes y de escribir en el baño, los otakus no precisamos de detalles sobre sus dolores de estómago.

Otaku no Baka

LAS PARANOIAS DEL LECTOR

Volvemos un mes más para ofreceros esta fantástica (-__-U) sección que consiste en haceros una pregunta cada dos meses para que nos deis vuestra opinión argumentada. Este mes veremos las mejores respuestas a la pregunta que realizamos hace dos meses. ¿Empezamos?

Gran de Gràcia, 205
Tel. 93 237 81 19
08012 BARCELONA

La pregunta que os formulamos fue:

¿A qué personaje de manganime te tirarías?

Y ahí van las que a nuestro parecer fueron las mejores respuestas. Recordad, como siempre decimos, que están retocadas porque no podemos publicarlas íntegras por falta de espacio.

Empezamos con una original, la de *Virginia Sonsona*:
A mí me van más las orgías, por lo tanto cogería mi agenda de teléfonos e invitaría a mi querido Van Fanel de ***Escaflowne*** *(que si trae al robot aún sería más emocionante), Tamahome de* ***Fushigi Yuugi*** *(este aparte de guapo no sé qué tiene), dos Seiyas (el de* ***Sailor Moon*** *que como es bisexual va de coña y el de* ***Saint Seiya*** *que con la armadura da mucho morbo),* ***Inuyasha*** *(que en la cama transformado en demonio seguro que da mucho juego) y bueno, alguna chica, porque tanto tío no pega: Rei Ayanami (para que puedan hacer lo que quieran con ella), Miki de* ***Marmalade Boy*** *(para quitarle el mono de tanto Yuu...) y por último Anthy de* ***Utena*** *(para disfrutar de una esclava toda la noche).*

Seguimos con *Cristina Arranz*:
Yo me tiraría a Ryoga. Como nunca se entera de nada le podría hacer cualquier cosa... Además el tío debe ser rico: se pasea por Japón todo el año sin que le falte ni un duro. Por si fuera poco es muy fácil ligárselo: dices que eres su prometida y ya está.

Nuria Castro nos dice:
Pues yo me tiraría a Yukito. Es guapo, inteligente, gracioso, simpático y muy comilón. Si él no quisiera le propondría que viniera Touya para hacer un trío, ¿por qué no?, pero la cosa es que me dejarían de lado y seguirían ellos sin mí, que es lo que les tira...

La respuesta más realista es la de *Alberto Maigler*:
Veamos, hay que ser realistas... Ya sabemos todos que en el mundo del manganime hay muchos bellezones, tanto hombres como mujeres, pero... ¿cómo narices me voy a tirar a un dibujo? Hay un límite entre realidad y ficción... Aunque bueno, puestos a decir, yo me tiraría a una protagonista de serie hentai.

Bagusahalf nos dice algo bastante práctico:
Como humano del género masculino que soy y dado que en los manganimes está todo plagado de tías buenas, me tiraría a toda la que me dijera que sí.

Yami va a lo que va:
Yo me tiraría al personaje que hace de demonio en ***Virgin Crisis****. ¿Por qué? Joder, es Lucifer, es decir un hombre que siempre está muy caliente, por no hablar de lo buenorro que está. Es el gran pecador (placer y cosas obscenas por todos los lados) y para colmo lleva cuernos y no le importa.*

Una respuesta graciosa es la de *Sergio Gracia*:
Elijo a Soi de ***Fushigi Yuugi****, aunque primero me tengo que currar un cosplay de Nakago para que parezca que soy el auténtico y luego la emborracho y le digo: "Soi, dame más poder". Y si se resiste le digo: "Soi , hoy me entregaré a ti de verdad". Así seguro que cae.*

Vamos ahora con *Julia Ibiricu*:
¡Qué pregunta más difícil! Con la de tíos buenos que pululan por el manganime y me ponen a elegir... Diox, ¡pues me quedo con todos! Voy a hacer como Yuu Watase en uno de sus art-book: " ***El Harén Masculino****". Ahí todos bien juntitos, ligeritos de ropa y adorándome con un lavado de cerebro alucinante. ¡La de gente que metería ahí dentro!*

Ángela Oliver lo tiene claro:
El Doctor Muraki, de ***Yami no Matsuei****. "Un ángel caído del cielo" como dice el cómic. Hermoso rostro, ojos azul-platinado, pelo liso y casi de plata, esa maldad que surge en cada poro de su piel, tan maligno que hasta yo me lo merezco. Por él lo que sea, hasta me ato a los doseles de la cama si es necesario.*

Y terminamos con *Paula Escrivá*:
A todo el equipo del Shohoku de ***Slam dunk****, porque no me decanto por ninguno, aunque tampoco le haría asquillos a Sendoh, Fugima, Hanagata, ni a los amigos de Hanamichi. ¡Es que en esta serie están todos que no sé cómo no se me han salido los ojos ya!*

Y aunque nos dejamos muchas cosas en el tintero, lo tenemos que dejar por este mes, que nos pasamos. ¡El mes que viene, más!

Azukys y Yunita

Operación FRIKI 3

¿Cuatro menos? ¡Cuatro más!

Como nos imaginábamos, la noticia de la aparición de OF3 ha sido demasiado repentina como para recibir ninguna participación tan pronto. Aunque os parezca raro, estoy escribiendo estas líneas a finales de enero para el número que saldrá a finales de febrero. Y no conozco a nadie con una inspiración capaz de trabajar tan deprisa como para tener preparadas tres canciones en menos de un mes. En realidad, la organización, que es muy lista, tenía planeada esta situación. Así pues, los cuatro puestos que deberían haberse ocupado este mes, se dejan para los ganadores de los concursos de la jornadas de manga, salones, etcétera. Para empezar, puedo aseguraros que allí estará el ganador del concurso de karaoke de **Expomanga 2005** (abril en Madrid). Y tenemos que hablar con el **Salón de Manga de Jerez**, las **Jornaícas de Zaragoza**, etc. Aunque si hay algún otro evento que quiera agregarse, sólo ha de ponerse en contacto con la organización (Minami, Orange Music y operacionfriki3@yahoo.es).

Para continuar, empezamos a responder a algunas de las dudas que nos han llegado:

- *¿Pueden dos personas distintas cantar las mismas adaptaciones?* La respuesta es sí, siempre y cuando haya una canción "propia", por lo menos. Por supuesto, es imprescindible contar con el permiso del adaptador original. Para evitar que nadie se aproveche del trabajo de otro.
- *¿Podemos simplemente mandar letras, sin cantarlas?* Por supuesto. Desde el momento en que las recibamos, las canciones quedarán a disposición de cualquier participante, para lo que aparecerán en el CD de la revista **Minami**. Pero para que puedan votarse como "mejor letra" será necesario que alguien las cante.

Eso es todo, confiamos en tener algo más para el siguiente número, por ejemplo, los primeros participantes. Recordad que el año pasado hubo participantes que llegaron fuera de plazo por retrasarse demasiado. Mientras tanto os dejamos con una letra adaptada para que tengáis un ejemplo. Además de las bases del concurso, una vez más.

Jorge Harada

La última promesa
(Saigo no yakusoku - Marmalade Boy)

Decirte adiós es como un mal sueño
Y la lluvia no me despertará
Quisiera encontrar otro tema del que hablar
Y poder quedarme junto a ti

Tus manos ya no las puedo coger
Te alejarás cada vez más de mí
No puedo acallar lo que aún siento por ti
No quise, que me vieras llorar

No quiero volver a echarme a llorar
Ese rostro que es tanto para mí
Cómo duele esa herida en mi corazón
¿Por qué tiene que acabar? No logro entender
Aunque me lo explique muy bien.
Demasiado es el amor que siento por ti

Mi corazón está gritando "no"
Pero no oirás ni una palabra más
Si te vas, la lluvia se encargará muy bien
De borrar las huellas de tus pies

Sin decir más, las manos cerraré
Para guardar lo que aún pueda perder
Recuerdos, que tal vez un día pueda olvidar
Se irán, tan lejos como tú

No te volverás, pero aún así
Tengo una última promesa
Que algún día nos veamos, no te pido más
Sé demasiado bien que este sueño acabó
Por fin me logré convencer
Ojalá el tiempo, sí, se detenga aquí

No quiero volver a echarme a llorar
Cuando ya no te pueda ver.
Cada paso más me acerca a mi soledad
Palabras que yo nunca lograré entender
Aunque me lo explique muy bien
Demasiado es el amor que siento por ti.

Autor: Jaime Ortega

BASES DE PARTICIPACIÓN DE OPERACIÓN FRIKI 3

1. Podrán participar todos los aficionados al manga y anime que lo deseen, debiendo hacernos llegar una grabación interpretando canciones relacionadas con el manga y el anime., Podrán enviar hasta tres temas, pero uno obligatoriamente deberá ser una versión, esto es, una canción japonesa traducida y adaptada en castellano. El otro idioma del concurso será el japonés. No podrán participar (como cantantes) los ganadores de anteriores ediciones de Operación Friki ni que tengan cualquier tipo de relación contractual artística con cualquier empresa ligada al mundo de la música.
2. Los participantes deberán enviar, acompañando a la grabación , el cupón de participación que viene incluido en la revista Minami, además de una foto, lo más resultona posible para poder publicarla en la revista en caso de ser seleccionados. Asimismo, habrá que enviar el nombre del autor de la versión (o versiones) si éste fuera diferente de cantante.
3. El criterio de selección será el siguiente: habrá una primera fase a lo largo de los primeros meses del año 2005. Durante este periodo, a la fecha de cierre de la revista Minami (un mes antes de su aparición en el mercado, aproximadamente), se publicarán en la revista y su CD los participantes que hayan enviado sus maquetas correctamente y que cumplan con un mínimo de calidad en interpretación, así como en las letras. De todos ellos, los lectores votarán por cuatro participantes cada vez, así como por las cuatro mejores versiones.
4. Esta primera fase tendrá lugar en las revistas de febrero, marzo, abril, mayo y junio de 2005 (en principio y salvo modificación posterior debido a circunstancias externas).
5. Cuando termine la primera fase, una vez conocidos los semifinalistas, comenzará la semifinal, que irá de julio a septiembre de 2005. De nuevo, habrá que votar cuatro participantes y cuatro versiones. Los 10 semifinalistas más votados pasarán a la final de "Operación Friki 3", que tendrá lugar en el Salón del Manga de octubre de 2005. La lista de los 10 elegidos aparecerá en la revista de finales de septiembre, o, como muy tarde, el mismo día 1 de octubre. Los finalistas podrán cantar cualquiera de las 10 mejores versiones.
6. Habrá un premio para el cantante ganador y para el autor de la mejor versión. El cantante recibirá un trofeo, más un premio en material, más la posibilidad de colaborar con Orange Music en la grabación de Minami Music 2° o alguna otra. El mejor versionador-letrista conseguirá un trofeo acreditativo, además de la posibilidad de usar sus letras en los futuros discos de Orange Music.
7. Deberéis enviar vuestra participación con el cupón, la maqueta, la foto y vuestros datos personales (cantante y letrista versionador) a Orange Music - Concurso Operación Friki, Apartado de correos 725, 28080 Madrid. Las canciones se podrán enviar en casete o CD. Y la letra de las versiones por escrito lo más legible que se pueda (preferiblemente mecanografiado o impreso).
8. Un año más, pueden presentarse grupos pero nadie podrá participar en solitario y en grupo al mismo tiempo. O solitario o en grupo. Los grupos tendrán 3 personas como máximo, en caso de grupos vocales, a fin de poder apreciar la calidad de las voces sin problemas y sin límite en el caso de grupos con instrumentos y voz.
9. Todas las bases son definitivas en cuanto sean puestas [illegible] y el desarrollo del concurso en [illegible] hará referencia.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
Operación FRIKI 3

correo

¡Hola corazones... digo, ¡konnichiwa otakus! (^^U) ¿Qué tal va todo? Yo he estado muy liado con exámenes y esas cosas tan malas para el cuerpo y la mente. Eso sí, este verano me pienso pegar un viaje a... casa de algún otaku-friki que me invite ^_^U (¿cuela?). Bueno, creo que no soy muy convincente... En fin, vamos allá con esa avalancha de cartas que ha llegado a la redacción. Algún día moriré sepultado bajo tantos sobres pero, pongo a *Akira Toriyama* por testigo, que no me cansaré de responder a esas preguntas otakus y de ver y admirar esos dibujos que hacéis con tanto cariño. Ains... casi me dejo de rollos y voy a por el correo, ¿no? Si, mejor así, porque esta vez, quizá por las navidades y los exámenes, no hemos tenido ninguna carta del mes.

CORREO

Francisco Paz. Hola, ¿qué tal? *Fran* es un otaku que nos escribe desde el pueblo "fantasma" de Villagarcía de Arosa, Pontevedra (desde aquí mando un saludo a toda la gente de allí, en especial a mi amiga *Anna Jarque*; qué acaparador que soy xD ¡Ah!, y lo de "fantasma" lo dice por lo difícil que es conseguir manga allí). Si te soy sincero, *Fran*, he estado en ese pueblo y sí que es algo fantasma en cuanto al tema del manganime, lo mejor es irse a Santiago, allí hay más cosas. Bueno, el caso es que *Fran* nos hace unas cuantas preguntas. "¿Qué son los "freetalk" de los shôjos?" Es fácil, se trata de pequeños textos al margen de las viñetas acerca de lo que piensa la autora sobre un personaje en concreto o sobre cualquier cosa que se le pasa por la cabeza (cualquier cosa de su vida cotidiana sirve, incluso que hoy se ha olvidado de darle la comida al gato, tal como leéis); es frecuente en los shôjos. "¿Qué manga me recomendáis de comedia? ¿Y de terror? ¿Y shôjo?" Un manga divertido que a mí me ha gustado bastante es **Love Hina**, pero como seguramente ya te lo has leído te recomiendo los tomos de **Maze** (*Chouyokutan Maze Bakunetsu Jiku*) o los de **Dragon Half** (antiguos pero muy divertidos ^_^); échale un vistazo a los primeros tomos de **Katteni Kaizo** (*Las guarradas de Kaizo*; no es hentai es algo así como... ¿humor absurdo?); o más reciente, **Los inventos de Peace Electronics no está mal** y es barato. En cuanto al género terrorífico o de ciencia ficción puedes encontrar mangas como **20th Century Boys** de *Naoki Urasawa* (publicado por *Planeta*) o **Monster** (del mismo autor); por supuesto **Dragon Head**; y quizá **Battle Royale**, aunque no sería exactamente terror. ¿Shôjo? A mí me han recomendado **Alice 19th** de la famosísima *Yuu Watase*, aunque, ¿por qué no?, siempre puedes esperar a que saquen **Full Moon wo sagashite**; y uno de los más famosos es **Angel Sanctuary**; como curiosidad y si conoces el mundillo *Clamp* te recomiendo **xxxHolic**, que no está nada mal, y también **Tsubasa Reservoir Chronicle** ^_^; y si no, los típicos que publica Ivrea o el reciente **AI Revolution** de la línea económica de MangaLine; en el campo "original", **Paradise Kiss** y **Chicas de instituto**. Más preguntas de nuestro amigo *Fran*: "Ya, diréis "qué mente más retorcida y subnormalizada", ¡PERO NO SÉ QUÉ SON LOS OVA'S! ¿Qué leches son?" Jejejeje, los OVA's son los primos hermanos de los Eva's de **Evangelion** xD (es coña, no me miréis mal xD). Los OVA's (original video animation) son como mini-series o películas que hacen a partir de una serie emitida en televisión. Normalmente son dos episodios (aunque pueden ser muchos más) que pueden llegar a narrar una historia paralela del anime en cuestión o simplemente la continuación de dicho anime. Suelen tener mejor calidad de imagen que la serie de televisión ya que son así como "capítulos especiales", y normalmente salen a la venta directamente, no suelen emitirse. Y por último: "Ahora sí que vais a flipar con mi cerebro subdesarrollado: ¿¡QUÉ SIGNIFICA ^_^**U**, o cualquier monigotillo seguido de U!? Te lo juro, *Argo*, que me doy lástima xD". No hombre, no, no te des lástima xD Todos alguna vez nos hemos encontrado con esos extraños símbolos y hemos pensado "¿estará esto en Morse?". Pues nada, lo del monigote con la U (^_^U) es para representar que se le cae la gota de sudor. Vale, respuesta tonta, ¿qué narices significa eso de que se le cae la gota? ¿Que está resfriado? Pues no, es lo típico en los mangas cuando a alguien se le cae una gota en plan "¿y ahora qué digo?" o como reacción a cualquier tontería extraña xD. Pues con esto respondemos a nuestro amigo *Fran*, no dudéis en seguir preguntando (qué bueno lo de ^_^U). Un abrazo bien grande, te pongo en la sección de contactos como nos pides.

Ivy-chan

Aroa Álvares. Esta encantadora otaku nos dice que se lo ha pasó genial en el último Salón del Manga de Barcelona. Me alegro mucho, *Aroa* ^_^. También quiere que hagamos una sección llamada "La vida de *Argonath*" porque quiere saber más de mí ^_^U. Pero si yo soy tan interesante como *Keitaro Urashima* (es decir, NO soy interesante xD). Bueno, coñas aparte, me ha gustado mucho la opinión que nos manda *Aroa* y creo que todos deberíamos leerla. Vamos allá.

"Hace ya un tiempo envié una carta a **Minami** defendiendo que los shôjos no vuelven a la gente ñoña e ilusa, pero creo que en parte me equivoqué. Puede que sea que esté con la depre premenstrual o algo por el estilo, pero me puse a leer **Alice 19th** (un manga que me encanta) y casi me pongo a llorar.
El primer shôjo que vi fue **Sailor Moon** y creo que desde entonces no tengo los pies en la tierra. Sueño con el príncipe azul (no el de *Beckelar*), que no existe. Yo no soy torpe, ni fea (no lo digo yo), ni tonta, pero aun así no ha llamado a mi puerta ningún *Hotohori*. ¿Por qué alguien como *Bunny Tsukino* consigue lo que quiere y yo no? Pues muy sencillo, porque sólo es un personaje. Está muy bien eso de soñar con ser rica, tener casa con jardín y perros, pero hay que vivir en la realidad (que el precio de los pisos está por las nubes). ¿Por qué vivimos empeñados en conseguir al tío/a perfecto/a? ¡No existe! Vale que pueda estar muy bien salir con un *Rei Otohata* (**Gals!**), ¡pero puede ser un ca****! Quién sabe si con un *Keitaro* no serás más feliz. ¡No sólo hay que mirar el físico! ¿Por qué somos tan avariciosos?
Y con esto no digo que los feos sólo estén con feos, ni nada por el estilo. Ojalá todo el mundo estuviese con quien quisiera. Aunque es imposible (vale, aceptamos poligamia) xP Aun así (y contradiciéndome), no hay que darse por vencido, porque yo sigo soñando con que mi *Keitaro* se convierta en el tan esperado *Tamahome*."

Aroa Álvares
Motoko Ayukawa

Impresionante, ¿verdad? Bueno, es cierto que no nos debemos alejar de la realidad ya que vivimos en ella, pero soñar es una parte importante de la vida. Es bonito soñar con una casa con jardín, con un coche "fantástico" y con una chica perfecta (o chico). Pero abrimos los ojos y vemos que el tiempo pasa y nada de eso llega (aunque eso es muy relativo).
Bien, espero que opinéis sobre esto (o lo critiquéis, dependiendo de vuestro punto de vista) y nos mandéis vuestras respuestas a la sección de correo ^_^ Gracias por la carta de opinión, *Aroa*.

Y hasta aquí las cartas que destaco este mes. Con este número ya hace dos añitos que estoy en esta gran revista (voy a sacar el confeti y el sake para celebrarlo xD). Y es que estos dos años han sido veinticuatro meses (o setecientos treinta días) que no cambiaba yo por nada del mundo. Desde aquí os agradezco a vosotros el especial entusiasmo en enviar cartas, compartir vuestro punto de vista conmigo y con los demás redactores, y encima nos enviáis unos dibujos que son para ponerlos en el Louvre. No me quiero poner emotivo pero... gracias a todos por aguantarme durante estos dos años (¡y que sean muchos más!) ^_^ Besos y abrazos para repartir. ¡Nos leemos!

Argonath

Ester Ciurana

Correo

MISIVAS BREVES

A Laura Fernández (Maron).
¡Hola preciosa! Muchas gracias por la carta. Sí, puedes llamarme *Argo* (de hecho mucha gente me llama así ^_^). A ver si nos envías alguna de las fotos para que las podamos poner en la revista. La verdad es que **Di Gi Charat** siempre me ha gustado mucho (*Puchiko* kawaii! ~_~). Te recomiendo el de Pita ten, del mismo autor (personajes kawaii como de costumbre). Alguna vez he ido por el mercado de San Antonio, a ver si alguna vez coincidimos. Y en cuanto al próximo disfraz que te hagas... ya me dejarás hacerme alguna foto contigo ^_^. Un saludo y un besazo bien grande. ¡Ah! Te pongo en contactos como me pediste.

A Tania (Tanichi).
Lo siento, no puedo decirte dónde conseguir ilegalmente **Kaikan Phrase**. Ya sé que es mucho más barato bajarse las series de Internet pero es bastante más ilegal, y en **Minami** somos de los que velamos por el buen nombre y marcha del mundillo. Así que mejor que formes parte del colectivo de otakus legales y dignos de ser llamados aficionados, y te compres la serie, pues ya hace que Ivrea la está publicando en España. ¡Besos! ¡Y gracias por la postal navideña!

Silvia Gaspar

A Fran Moreno.
Vaya, ¿tú tampoco sabías lo de la "U" detrás de los monigotes? ^_^U Bueno, espero que haya quedado claro este mes, jejeje. El apodo de *Argonath* viene de *El Señor de los Anillos* (gran libro) y en cuanto a J-Music, sí, me gusta mucho. Los grupos que dices están bastante bien. Aunque hay extraños rumores sobre las preferencias sexuales de *Gackt* (esto también va por *Yunita*, fanática de esta gran cantante... digo, de ESTE gran cantante xD es broma, no me matéis). Sí, los japoneses utilizan unos caracteres diferentes a los occidentales (usan kanji, katakana y hiragana). ¡Ah! La segunda parte de **Kingdom Hearts** está prevista para verano, como mucho para finales de año. Desde aquí mando un saludo muy especial a la gente de Zurbarán, Badajoz. ¡Hasta pronto!

A Liliane Petit (Lili-Chan).
¡Hola majísima! Así que tus padres llaman "Mickeys" a los dibujos japoneses, ¿no? xD Bueno, al final haré una lista de todos los nombres que he oído (que si dibujos chinos satánicos, que si esos dibujos con los ojos grandes... en fin). Gracias por las felicitaciones pero yo te felicito a ti por ser una lectora asidua a la revista, ¡gracias! Y también a todos los que nos seguís mes a mes ^_^. Anoto que pides un póster del staff de **Minami** y en cuanto a que quieres "más chicos guapos de cuerpos esculturales en mi habitación" pues... no sé qué decirte xD ¿Pósters? Bueno, un saludo y sigue escribiendo ;)

A l@s que enviáis dibujillos. Recordad que sólo podemos poner los dibujos que estén a color. Más que nada porque resaltan más y se pueden ver mejor (quedan más chulos). Los dibujos en blanco y negro o a lápiz pasaron a la historia. Ya sabéis, si queréis ver vuestros dibujos publicados, recordad que han de ser entintados (o rotulados) y mucho mejor a color.
¡*Ganbare*! ¡Y mucha suerte a tod@s!

Mónica Esteo

A Ivy-Chan.
¡Hola! Vamos por partes (frase típica de Jack el destripador xD), tu nombre (Violeta) es "murasaki" en japonés. Las palabras que me pides... (¿para qué comprarse un diccionario japonés si el amigo *Argo* pringa con las traducciones? xD) luna "tsuki", idiota "baka", te odio "daikirai", te quiero "ai shiteru", amor "ai" (o "koi"), estrella "sutaa" (o "hoshi"), amigo "tomodachi". Pues eso "tomodachi", que vaya muy bien todo. Por cierto, **Ikkitousen** no tiene nada que ver con **Excel Saga**. No, los dibujantes no son los mismos. ¡Un abrazo!

A Jessica Vicario.
Gracias por la foto. Veo que ya conoces a *Aoshi* y *Sirinae*, redactores de la revista. Son los que van disfrazados de *Rukawa* y *Sendo* (¿verdad?). Bueno, de todas formas pongo tu anuncio en Se Busca para que se den por aludidos. ¡Que vaya bien!

A Diana Molina.
Lo siento, no conozco de ningún casting para poner la voz a la versión española de **Inuyasha**. Creo que de todos modos ya se ha hecho por profesionales del mundillo y tal. Si lo que quieres es llegar a ser actriz de

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN Y PETICIÓN DE ATRASADOS

Minami

MARCA EN EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

Nota: La contínua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
☐ Contra-Reembolso (+4 euros de gastos en el primer envío)
☐ Con tarjeta de crédito: NIF:
FIRMA VISA - MASTER CARD: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
FECHA DE CADUCIDAD:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 45,32 €

Deseo suscribirme a Minami a partir del número y recibir los siguientes 12 números en casa. ☐

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercurio s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

Y ahora además por correo electrónico:
suscripciones@aresinf.com

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores.
Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami.
Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo.
Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

Llega la edición más esperada de lo que es ya un clásico de la animación Japonesa, una edición como nunca antes la habías visto: Neon Genesis Evangelion, Directors´ Cut. Todos los episodios, imagen remasterizada, sonido Español Dolby Digital 2.0 y las nuevas escenas de los episodios 21 a 24 hacen de esta edición un producto que ningún fan debe perderse.

DVD VIDEO | 2 PAL | DOLBY DIGITAL | DVD 9 | IDIOMAS: Japonés, Español, Catalán | SUBT. Español | 4/3

NEON GENESIS EVANGELION
DIRECTORS' CUT

Contenidos del DVD
- -Serie completa de 26 episodios
- -Master Digital
- -Español Dolby Digital 2.0
- -Catalán Dolby Digital 2.0
- -Japonés Dolby Digital 2.0
- -Subtítulos en Español
- -Formato de pantalla 4/3
- -Menú interactivo
- -Acceso directo a escenas

Contenido Extra
- -Ficha artística y técnica
- -Fichas de personajes
- -Fichas de ángeles
- -Fichas de Evangelion
- -Secretos y misterios
- -Nuevas escenas
- -Galería de imágenes

SERIE COMPLETA DE 26 EPISODIOS EN 5 DVD

Selecta Visión
www.selecta-vision.com

Selecta Visión S.L. C/ Diputación, 37 - Local 7B - 08015 Barcelona - Telf: 933251022
Mail: info@selecta-vision.com - Web www.selecta-vision.com

ADV FILMS

© GAINAX / Project Eva.-TV Tokyo. Todos los derechos reservados. Versión Española, diseño de la caja y serigrafía del DVD, diseño y navegación © ADV FILMS.
Todos los demás elementos son propiedad de sus respectivos propietarios. Todos los derechos reservados. © 2004 Selecta Visión S.L.